

GRUPO EDITORIAL
12
$35.00
CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
DVD
GRATIS
DVD
MACROSS
Y SU LEGADO CINEMATOGRÁFICO
CARL MACEK
LA MENTE DETRÁS DE LA MÁQUINA
MACROSS VS. ROBOTECH
FABULOSO PÓSTER DE REGALO
Y MUCHO MÁS...

CONEXIÓN MANGA ESPECIAL

EDITOR RESPONSABLE
JUAN A. FLORES V.

DIRECTOR
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"

AUXILIAR DE DIRECCIÓN
ANA LUISA ESPINOSA F.

COLABORADORES, REPORTEROS Y REDACTORES DE CM
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
CARLOS GUERRERO
ANA LUISA ESPINOSA
AUREA D. FRENIERE
FABIÁN VÁZQUEZ G.
BLANCA E. TRUJANO
RODRIGO RAMOS
DIANA S. ROSILLO ALMAZÁN
GOARE SALCIDO
IVONNE LÓPEZ
ENRIQUE LÓPEZ S.
YOSADEC RAMOS

CORRESPONSAL EN JAPÓN
JOSÉ FLORES

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
PAULINA DONAJI OSORIO

CALIDAD COLOR DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ

DISEÑO GRÁFICO
LAURA O. BÁRCENA VILLALBA

CORRECTOR DE ESTILO
DANIELA QUIÑONES V.

PREPRENSA
EDITOPOSTER, S.A.
GILBERTO LÓPEZ R.
CÉSAR R. MORALES

DIRECTORA ADMINISTRATIVA
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

JEFE DE OPERACIONES
MIGUEL A. RUIZ

CIRCULACIÓN
VERÓNICA MALDONADO

MERCADOTECNIA
ADRIANA VILLALOBOS
LUIS GARCÍA

PUBLICIDAD:
1323-0-100 ext. 103

ESPECIAL CONEXIÓN MANGA No. 12
Es publicada por: **EDITOPOSTER, S.A.** Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera México, D.F. CP 06400 TEL/FAX 1323-0100 **FECHA DE PUBLICACIÓN:** AGOSTO DE 2006 **EDICIÓN CATORCENAL** PRE-PRENSA DIGITAL SERVICIOS FOTOTIPOGRÁFICOS, S.A. **TEL. 5841-5386** IMPRESIÓN CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510 **CERT. DE LICITUD DE CONTENIDO ANTE SEGOB** No. 7705/ Exp. 1/432"99"/14757 **RESERVA DE TÍTULO INDA** 04-2001-082014103600-102. CERT. **LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB** No. 11069 Exp. 1/432"99"/14757 **PUBLICIDAD:** TEL. 1323-0100 **Ext. 103 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS POR PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V.** Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Mex. C.P. 54080 Tel. 5238-0200

CORREO ELECTRÓNICO
conexionmanga@editoposter.com

EDITORIAL

Robotech es lo de hoy... Al menos eso era lo que decía el slogan publicitario que anunciaba hace 20 años una de las series más queridas por los fans del anime de esa época, e incluso por los akiba-kei de hoy en día. Por esa razón pensamos que es un buen momento para hacer un súper número especial dedicado a **Robotech**, o **Macross** si lo prefieren.

Hablaremos de la historia de la fabulosa saga Macross, de cómo comenzó todo y de las series que se han derivado de ella. También trataremos la polémica que se ha generado alrededor: cuál es mejor, "Macross" o "Robotech", pues mientras unos se quedan con la serie original japonesa, otros añoran la serie protagonizada por Rick Hunter y Lisa Hayes.

Y hablando de la versión gringa de Macross, no podemos dejar de mencionar al hombre detrás de Robotech, por supuesto nos referimos a Carl Macek, al que algunos llaman "Anticristo del anime", pero que también son muchos los que se refieren a él como el "genio de la adaptación" por crear su propia versión del universo Macross.

Por otro lado ¿Qué hubiera sido de la saga Macross sin los triángulos amorosos, como el ya legendario entre Lisa-Rick-Minmay? Por eso les presentamos un entretenido reportaje sobre los líos amorosos más sonados en las distintas series de esta saga.

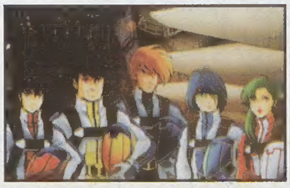
Secciones de humor, cromos, además de todo lo que querías saber sobre Robotech, es lo que te ofrecemos en nuestra edición 12 de **Conexión Manga Especial**. Disfrútalo, querido lector.

Atentamente
La Dirección.

CONTENIDO









Por Ana Luisa Espinosa

EL UNIVERSO MACROSS





20 AÑOS DESPUÉS... Y LOS QUE SIGUEN



Han pasado más de 20 años desde que Macross se estrenó en Japón, un largo viaje en el que hemos conocido desde bellas chicas cantantes, valientes pilotos e impresionantes naves que han evolucionado junto con la historia que los rodea. Tal vez algunos se queden con la versión que creó Carl Macek de título **Robotech**; tal vez otros sean más puristas y consideren a Macross como la única que existe.

ROBOTECH: CUANDO LOS AMERICANOS CONOCIERON EL ANIME

Afortunada o desafortunadamente, las opiniones respecto al universo que se creó en Robotech están y estarán siempre muy divididas, los puristas la odian y aquellos que la vieron transmitida por primera vez en Canal 5, hace ya bastantes eones, la recuerdan con nostalgia y como la primera animación japonesa que vieron, incluso antes de la euforia de **Saint Seiya** y **Dragón Ball**.

Como muchos ya saben, **Carl Macek** quiso traer Macross a Estados Unidos y la respuesta fue que como apenas tenía 36 episodios, no era rentable para transmitirse. Se dice que se pensó traerla en video, pero resulta que al final se unieron tres series en una: "**Macross, Genesis Climber Mospeada** y **Super Dimensional Cavalry Southern Cross**.

Para que las tres encajaran, se cambió de nombre a los personajes –la heroína de Southern Cross, **Jeanne Francaix**, se convirtió en Dana Sterling, la hija de una de las parejas de Macross–, así como la banda sonora, incluyendo sus respectivos openings y endings, se volvieron uno bajo el emblemático tema creado por **Ulpio Minucci**.

En general, Robotech trata sobre la lucha de la humanidad contra fuerzas invasoras, pasando de los Zentraedi a los Invid, incluyendo a los Maestros de la Robotecnia. Comienza con la historia de Rick Hunter y compañía, pasando a la generación siguiente con Dana Sterling y concluyendo con un joven Cadete, Scott Bernard, que admira las hazañas del desaparecido Hunter.

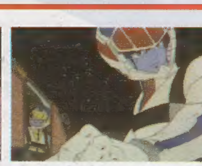
En México la pudimos ver completa –salvo por las tasajeadas que tanto Macek como la televisora que la transmitió le propinaron– creando toda una fanaticada que la defendió a capa y espada cuando, varios años después, la volvieron a transmitir y a última hora la misma televisora decidió quitarla porque no tenía rating. Contó con un excelente doblaje, aunque a veces los diálogos no cuadraban, mismo que también fue defendido por sus fans cuando se anunció que se emplearían nuevos actores para su remasterización.



















Finalmente, y después de esta experiencia, Macek se animó a crear sus propias animaciones, las cuales fueron:

Robotech: the sentinels
Año de estreno: 1985
Duración: 85 minutos
Escrita y dirigida por Macek, cuenta brevemente lo que siguió tras la última batalla entre humanos y Zentradei, y después de que Rick Hunter se decidió por Lisa Hayes. Aparte de que somos testigos de su boda, también vemos los inicios de la invasión Invid y la llegada de **Janice**, la nueva compañera cantante de Lynn Minmay, entre otros detalles que se quedaron en el intento.

Robotech: The shadow chronicles
Fecha de estreno: sin confirmar
Duración: 85 a 90 minutos
Sobre esta animación existen muchas especulaciones, ya que se ha retrasado su producción y sólo se sabe que a principios de este año se terminó y andan buscando quién la distribuya. De acuerdo a la información de la página oficial de Robotech relata los acontecimientos que siguieron a la aventura de Mospeada y la búsqueda del SDF-3, utilizan 3-D para ciertas ambientaciones y, como pudimos apreciar en el trailer, el diseño de personajes es muy bueno.

MACROSS: IDOLS, MECHAS Y MÚSICA POR SIEMPRE

Bajo este título tan sencillo se han creado diversas series que contienen elementos clásicos y claves para su éxito. La mente maestra detrás de ella fue el joven **Shoji Kawamoto**, que en el futuro desarrollaría otras series de éxito como son **La visión de Escaflowne** y **Arjuna**. Se planeaba que iniciaría como una parodia de otras series de mechas, pero a la mera hora se convirtió en todo un clásico que se ha perdurado, y que está compuesto por:

Super Dimensional Fortress Macross
Título original: Cho Jiku Yosai Macross
Fecha de estreno: 3 de octubre de 1983 al 26 de junio de 1983
No. de episodios: 36

La historia inicia cuando, en 1999, una nave extraterrestre cayó a la Tierra y sus restos fueron usados para crear una réplica exacta, que fue bautizada como el SDF-1. El lugar donde se realizó su construcción recibió el nombre de Macross, una isla habitada por sus constructores y civiles.

Pero resulta que el día que van a realizar la primera prueba, varios años después, llegan los **Zentraedi**, unos extraterrestres que vienen con todas las intenciones de acabar con la humanidad y en su búsqueda de algo que ellos llaman "Protocultura". Al momento que el **almirante Global** hace uso del arma especial de su nave, ésta y toda la isla Macross son teletransportados hasta Plutón.

El personaje principal es Rick Hunter (Hikaru Ichijyo), un piloto acróbata que se ve envuelto en la invasión por accidente. Él y una chica común, Lynn Minmay, quedan atrapados en un compartimento dentro del SDF-1, donde pasan varios días aislados. Siendo él un hombre y ella una mujer sanos y en edad de merecer, la atracción es inmediata, pero justo cuando la claustrofobia ya está haciendo mella en ellos, al grado que se van a "casar", son al fin rescatados.

De ahí todo se precipita, Rick entra a la milicia junto con su antiguo senpai, el carismático **Roy Folker**, y bajo las órdenes de la seria pero atractiva Lisa Hayes (Misa Hayase). Simultáneamente la ciudad Macross realiza un certamen de belleza y la ganadora es Minmay, quien a partir de entonces sube al estrellato. Pero eso no es todo, resulta que después de varias aventuras y de que tres Zentraedi entran de espías a la nave, su voz y su figura se vuelven en ícono universal, al grado que en la batalla final canta mientras los pilotos arriesgan su vida bajo los ataques del enemigo. Después de esto, hay que reconstruir la Tierra devastada, mientras nuestro protagonista debe decidir con quién quedarse: Lynn Minmay o Lisa.

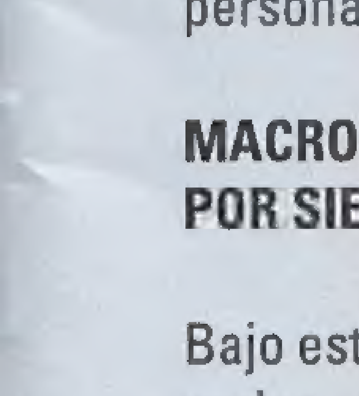
Definitivamente la serie original de Macross es una interesante mezcla entre el melodrama de una telenovela y una buena historia de ciencia ficción, ya que si unos se interesaban en el triángulo amoroso, otros quedaban maravillados con las espectaculares Valkirias.

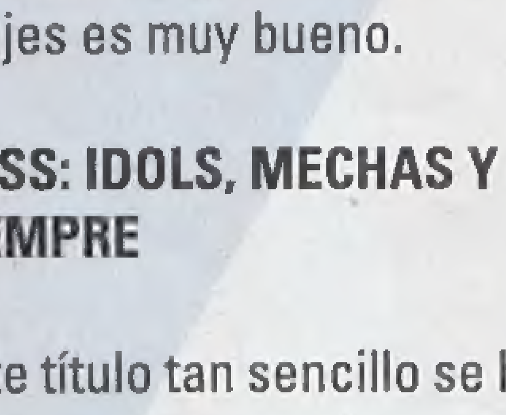
Como datos extras: en 1990 se volvió a transmitir en Japón, sólo que ahora con un nuevo opening en versión SD, pero para celebrar su XV aniversario, se retomó el original.

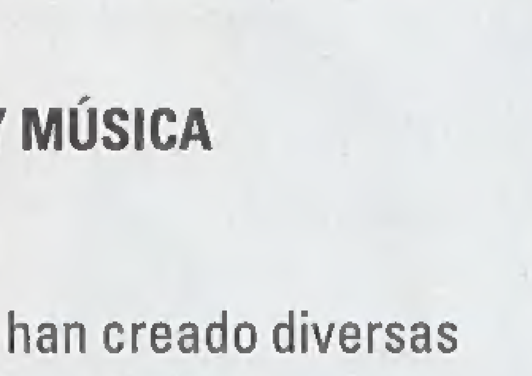
Macross: Do you remember love?
Título original: Gekijouban Choujikuu Yousai Macross: Ai, Oboete Imasu ka
Fecha de estreno: 7 de julio de 1984
Duración: 115 minutos.

Casi al año de que terminó de transmitirse Macross, el mismo equipo se volvió a unir para crear el largometraje, que cuenta la misma historia, aunque con algunas diferencias, por ejemplo: Hikaru conoce a Minmay cuando ella ya es una cantante consagrada y él un experimentado piloto, así como que los Zentraedi están en guerra contra sus mujeres, las **Meltradi**.

Uno de los puntos flojos dentro de la historia es la larga secuencia que Hikaru y Misa pasan juntos en la desierta Tierra, pero que sirvió para entender cómo fue que esta pareja se enamoró, y de paso se compensa con la espectacular batalla del SDF-1 contra la nave del emperador de los aliens, mientras Lynn Minmay canta "Do you remember love?".











Macross Plus
Fecha de estreno: 25 de agosto de 1994
No. de episodios: 4 OVAS y una película

De nueva cuenta Shoji Kawamori toma las riendas de Macross y desarrolla esta nueva historia, mucho más madura, tanto en historia como en animación. Es el año 2040, la colonización que empezó con el lanzamiento del SDF-3 es ya un hecho, y la tecnología ha avanzado vertiginosamente, incluyendo el desarrollo de las Valkirias. En el alejado pero paradisíaco planeta Edén, se están desarrollando las pruebas para una nueva nave líder para la flota espacial, siendo dos empresas las que compiten para obtener el proyecto Supernova, y dos pilotos que en la infancia fueron amigos, pero ahora son grandes enemigos: **Isamu Dayson** y **Guld Bowman**.

La nueva idol del momento es **Sharon Apple**, un personaje creado artificialmente pero con una voz y un canto muy especiales. Su representante es la joven **Myung Fang Lone**, amiga de la infancia de los dos pilotos, y la manzana de la discordia en el triángulo amoroso. Su cantante va a dar una presentación en Edén y es entonces que los tres se vuelven a reunir, desatando una serie de con-

Flash Back 2012
Fecha de estreno: 21 de junio de 1987.
Duración: 30 minutos

Se trata de una serie de videos bien hechos que muestran a la amada –y odiada– Lynn Minmay interpretando sus mayores éxitos con escenas claves dentro de la serie original. El plus que le agregaron fue una nueva canción del famoso "Sayonara tour", su último concierto en la Tierra antes de viajar al espacio en el **Megaroad**. Durante éste, la vemos con un aspecto mayor, al lado de la pareja de Lisa y Rick, la primera como almirante de la susodicha nave. Se dice en la historia oficial que después de ese concierto la pareja tuvo una hija, y que desaparecieron en alguna parte del universo.

Macross II: Lovers again
Fecha de estreno: 21 de mayo al 21 de noviembre de 1992.
Número de episodios: 6

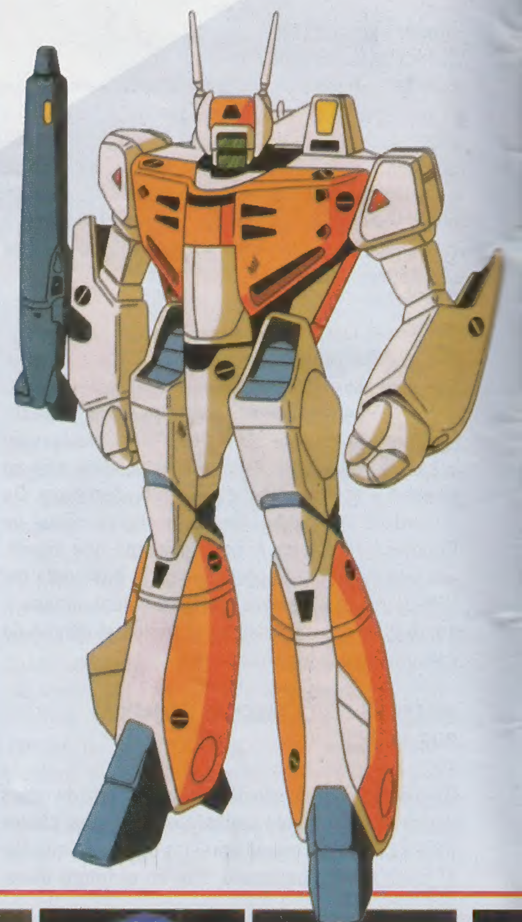
Han pasado casi 80 años desde la primera guerra especial y los humanos conviven con los Zentraedi en aparente paz, el legado de Lynn Minmay continúa como una especie de defensa que la UN Spacy está dispuesta a usar. En Tierra, un joven e intrépido reportero, **Hibiki Kanzaki**, está buscando la nota de su vida al atrapar a un comandante y una hermosa piloto, **Silvie Gena**, saliendo de un hotel.

Sin embargo, esto cambia radicalmente cuando de las profundidades del espacio surge "Marduk", una nueva raza alienígena que viene con todas las intenciones de atacar. El reportero es enviado a cubrir el hecho, en este caso las canciones no surten efecto, ya que esta especie tiene a sus propias cantantes, las "Emulator", para estimular a sus pilotos a pelear.

Durante la batalla –en la que su camarógrafo muere, no sin antes darle una valiosa lección– Kanzaki entra en contacto con una hermosa Emulator, **Isthar**, que termina llevándose a su hogar y él la lleva a conocer su mundo, sorprendiéndose de todas las maravillas de éste, mientras que la gente cree que los militares ganaron la batalla sin ningún herido, cuando fue todo lo contrario.

Entre la búsqueda de la verdad, salvar al mundo de los nuevos invasores, y de nuevo decidirse entre amar a la extraterrestre o a la piloto que quiso perjudicar, se desarrolla esta historia que está calificada, entre los fans, como la "floja" de toda la saga, y que además no afecta para nada a la original, de modo que se puede decir que es solamente una historia paralela.

Por otro lado, contó con su adaptación en manga en un sólo tankoubon que estuvo a cargo, en cuanto a arte, de **Tsuguo Okazaki**, y la historia por Sukehiro Tomita. Fue publicada por Shogakukan Productions y en Norteamérica fue licenciado por Viz Communications.





flictos y reviviendo viejas rencillas que iniciaron con un incidente del pasado. Al mismo tiempo, Sharon toma conciencia de sí misma y planea dar su último golpe durante la celebración del fin de la primera guerra espacial.

Macross 7

Fecha de estreno: 16 de octubre de 1994 a 24 de septiembre de 1996
No. de episodios: 49

En esta serie damos de nuevo un salto en el tiempo, ahora 35 años después de la primera guerra espacial. La humanidad está metida de lleno en la exploración espacial en busca de un nuevo planeta, contando con la colonia flotante **City 7**, bajo el mando militar del almirante Maximillian Jenius (Max Sterling en Robotech), mientras que su ex esposa, Millia Fallyna (Miriya), es la alcaldesa.

La hija de ambos –la hiperactiva y alegre **Mylene**– es integrante del popular grupo **Fire Bomber**, cuya cabeza es el guitarrista Nekki Basara, quien es a la vez piloto de una Valkiria que se maneja por medio de su guitarra (no sé por qué, pero me recordó a cierto personaje de los **Halcones Galácticos**). Como es de esperarse, el eterno triángulo amoroso hasta cierto punto lo conforman Mylene y Basara, y el tercero es un guapo piloto que Millia eligió para que su hija se casara.

En esta nueva aventura el enemigo en cuestión es una raza desconocida que trata de apoderarse de los que ellos llaman **spiritia** y cuyas víctimas se vuelven prácticamente zombies. Sólo el valor de nuestros aguerridos soldados y, sobre todo, el poder de la música, lograrán salvar a la humanidad de nuevo.

Aunque tiene personajes que también se volvieron íconos, en especial Mylene por su atractivo tanto de personalidad como físico, la historia es ligeramente floja, sin el encanto de sus antecesoras. Sin embargo, no por eso le resta popularidad y originó una serie de productos y versiones.

Entre ellos debemos mencionar la versión en manga con el título **Macross 7: trash**, el cual, por cierto, nunca se ha publicado en América debido a problemas de licencia que sufrieron TokyoPop en contubernio con Harmony Gold, ya que tenían planeado publicarlo en el 2004. En cambio, en Japón fue publicado por Kodakawa Shoten y cuenta con ocho takoubones.

Además, se creó una película, titulada **The galaxy´s calling me!**, además de cuatro OVAS bajo el título **Macross Dynamite 7**. Nada mal para una serie menor de tan gran saga, ¿no creen?

Macross Zero

Fecha de estreno: 21 de diciembre de 2002
No. de episodios: 5 OVAS

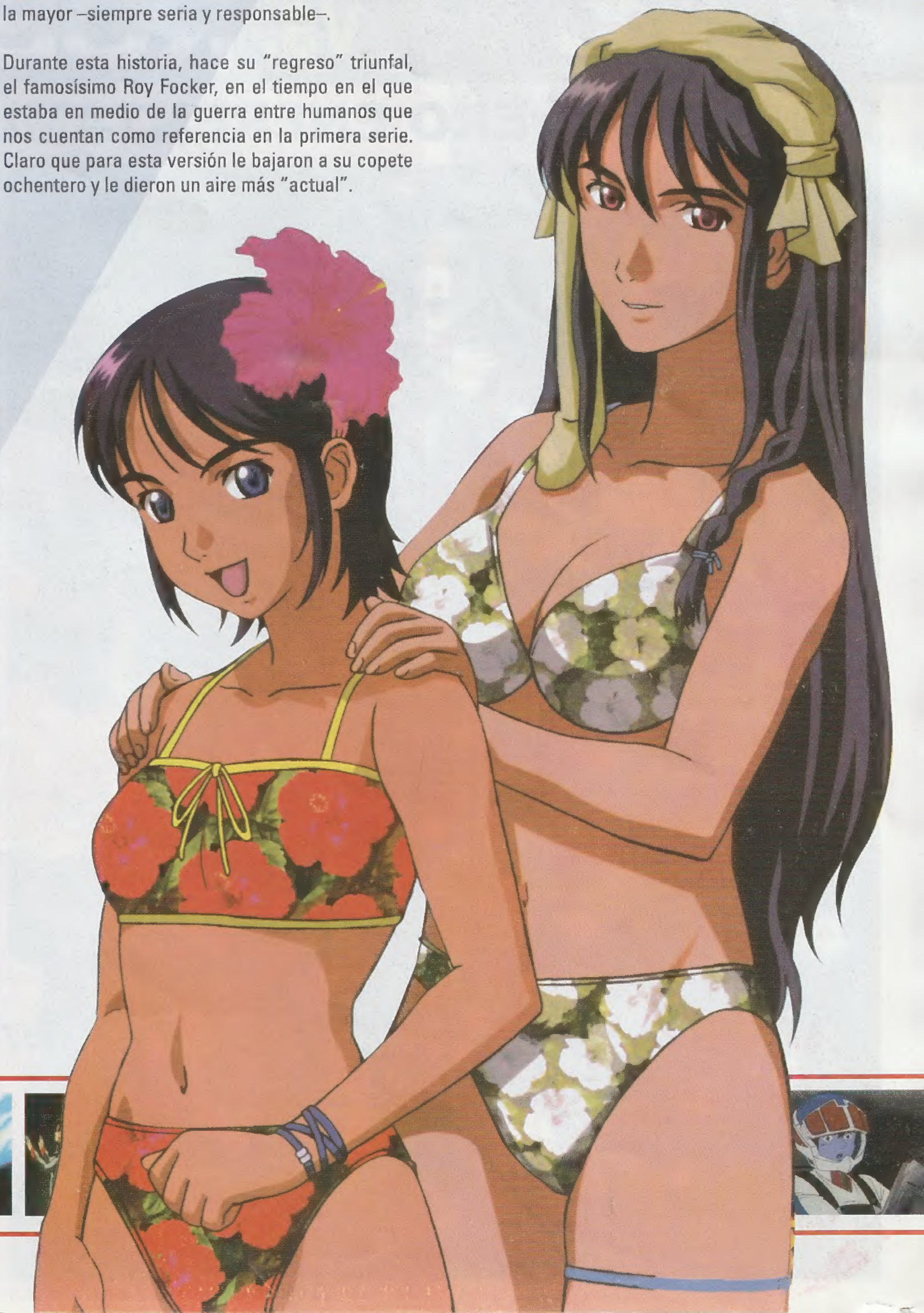
Para celebrar los 20 años de la historia original, surgió una nueva versión, o en este caso una precuela. Kawamori volvió a ponerse detrás de este proyecto, en este caso con la historia, dirección y el diseño mecánico, para relatarnos qué pasó antes de la llegada de los Zentraedi.

Nuestro héroe es **Kudo Shin**, un piloto de 18 años que durante una misión es atacado su escuadrón y termina varado en una isla, cuyos habitantes tienen unas costumbres un tanto antiguas. Ahí conoce a dos encantadoras hermanas: la pequeña **Mao** –con un poder oculto impresionante– y **Sara**, la mayor –siempre seria y responsable–.

Durante esta historia, hace su "regreso" triunfal, el famosísimo Roy Focker, en el tiempo en el que estaba en medio de la guerra entre humanos que nos cuentan como referencia en la primera serie. Claro que para esta versión le bajaron a su copete ochentero y le dieron un aire más "actual".

Aparte de estos OVAS, lanzaron a la venta un DVD conmemorativo que iba desde la primera serie pasando por los videos de animación de los diversos juegos de video que se lanzaron, así como una especie de tributo que realizó Estudio Gonzo ("Hellsing", "Last Exile", "Trinity Blood"), bajo el título **Macross XX** y que presentan a las Valkirias de las diferentes series en 3-D.

Ya sea Robotech o Macross, la historia de una chica que se convirtió en una cantante y el valeroso piloto que se debatía entre ella o el amor verdadero, perdurará por siempre en nuestra memoria, mientras las estrellas brillen en el firmamento.



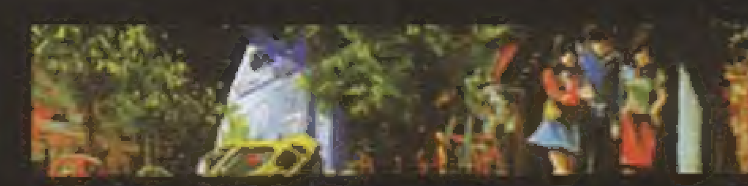


Por Aurea D. Freniere.



SUPER DIMENSIONAL FORTRESS

MACROSS VS. ROBOTECH





UN VERDADERO ENFRENTAMIENTO CLÁSICO



Indudablemente, uno de los grandes animes que se consideran como el centro de toda la fanaticada del anime y el manga en Occidente es la serie animada de **Robotech**, una saga de proporciones épicas de ciencia ficción que cimentó las bases para todos los animes que llegarían años después de Japón.

No obstante, pese a lo querido que puede ser este anime para muchos (entre los cuales me incluyo), a últimas fechas y conforme va creciendo la base de fans que alaban al anime y al manga como si fuese lo mejor del planeta, Robotech se ha visto afectado y en cierta manera ha sido repudiado por los mismos fans que la seguían con ahínco todas las tardes, negando incluso el valor de la serie como principal impulsor por su gusto.

Personalmente, desconocía (hasta hace unos años), que esta serie había sido prácticamente reconstruida en los Estados Unidos. Para mí, hasta ese punto, todo el anime que era desempacado de Japón, se pasaba tal cual, sin alteraciones (por lo menos en nuestro país).

No era este el caso de "Robotech", que fue tomado por la compañía **Harmony Gold** y fue alterado por completo formando de las tres partes que componían la serie ("Genesis Climber Mospeda", "Super Dimensional Cavalry Southern Cross" y "Super Dimensional Fortress Macross"), uno solo, que fue al final de cuentas lo que se nos mostró a los occidentales.

La controversia no se hizo esperar una vez que el rumor se comprobó, y los fans comenzaron a ver a esta serie como el patito feo del anime.

LA HISTORIA DE MACROSS

Empecemos por el principio. El concepto de Macross nació en los inicios de los ochenta obedeciendo una tendencia que la ciencia ficción había impuesto en las animaciones japonesas gracias a **Uizu Corporation**, quienes encargaron

a Estudio Nue (que por cierto fue demandado recientemente por estudios Tatsunoko, otra compañía involucrada en el proyecto), el desarrollo de una historia que contase una historia basada en las aventuras de los habitantes de una enorme base interestelar.

La serie se llamaría "Battle City Megadoro" y para ese entonces **Estudio Nue** parecía el indicado, puesto que ya había realizado varios animes de este corte. Sin embargo, al pasar el tiempo, ambos estudios comenzaron a tener fricciones, pues mientras que uno deseaba que la serie fuera una parodia del género en sí, el otro quería que se tomara el tema para realizar algo más serio y de corte completamente épico.

Fue en este álgido momento cuando el maestro Hirukito Mikimoto ingresó al equipo, quien en aquel entonces se encontraba trabajando en Artland Studio. No hace falta decir que sus ideas revolucionaron todo el concepto de Megadoro, y gracias a esto fue creada **Linn Minmay** y alrededor de ella todo el concepto de ser la salvadora de los humanos, frente a los extraños alienígenas, quienes se pasmarían de sólo escucharla cantar. A pesar de que el concepto se iba alejando cada vez más de los que Uizu quería, no hubo nada de qué preocuparse pues a los pocos meses, éste se retiró del proyecto y lo dejó por completo a Estudios Nue, quienes rebautizaron la serie como "Super Dimensional Fortress Macross".

Pero los problemas de esta serie estaban lejos de terminarse, y prácticamente todo comenzó desde la fecha de lanzamiento hasta el número de capítulos (que fue reducido desde 52 a 23 y así). Finalmente el 3 de octubre del 1982 se lanzaron los dos primeros capítulos de Macross que narraban el inicio de un triángulo amoroso entre el piloto Hikaru Ichijyo (Rick Hunter) con una de los altos comandantes, llamada Misa Hayase (Lisa Hayes) y Linn Minmay, una idol singer.

Acompañando al triángulo amoroso, también se relataba la guerra de la humanidad contra una peculiar raza de extraterrestres llamada Zentraedi.





A partir de ahí las cosas comenzaron a verse mejor y al poco tiempo **Bandai** comenzó a sacar juguetes basados en los mechas de combate llamados Valkirias. "Super Dimensional Fortress Macross" se había convertido en todo un éxito.

A este éxito le siguió de cerca otro con el lanzamiento de **Macross, Do you remember love?** que narraba de nueva cuenta la lucha entre los extraterrestres y la humanidad y que aún ahora es un clásico de la animación.

AHORA VA LA DE ROBOTECH

La historia de Robotech comienza en 1982 con la fundación de Harmony Gold, que tenía como objetivo distribuir principalmente anime en Occidente. A ellos se les unió un comerciante de Arte apellidado Macek, quien comenzó a proponer la idea de comprar un anime para poderlo retransmitir en Estados Unidos.

Una vez con la idea en la cabeza comenzaron a buscar candidatos, hasta que se toparon con "Macross". Sin embargo, a pesar de que los tres primeros capítulos tuvieron bastante éxito lanzados como video, las televisoras no estaban interesadas, pues esta serie sólo contaba con 36 capítulos y las televisoras –en ese entonces– demandaban que al menos fuera de 64 para poder tener alguna ganancia. Fue así como Macek y otros tantos se sentaron a ver todas las series que conformarían el universo de "Macross", acuñando por primera vez el concepto de la "Robotecnia".

La música por supuesto fue alterada y se compuesto un opening para unificar la serie. Evidentemente, dado el horario en el que iba a ser transmitido, a "Robotech" se le cortaron miles de escenas, algo similar a lo que pasó en México (claro que suena peor al enterarnos que ya cortado, aquí lo editaron aún más). No falta decir que fue un éxito rotundo a nivel mundial, tanto así que Harmony Gold se aventuró a tratar de hacer una secuela.

La controversia continúa. Sí, no podemos negar que es una pena la edición que le hicieron a



"Macross" al ser adaptada a "Robotech", e incluso cuando no podemos negar que hay ciertas cosas que no tienen sentido en aquella versión trasmitida en los ochentas, la serie sigue siendo una gran influencia dentro de los dibujos animados para los occidentales.

Hace unos pocos días tuve la oportunidad de ver "Macross", y no puedo negar que la serie por fin tuvo sentido, pues, si la comparábamos con la norteamericana, hay ciertas cosas que de plano no encajaban, ni con el argumento mismo, ni con los personajes.

No obstante, a pesar de la belleza de esta saga, tengo que decir que me quedo con Robotech. Innegablemente, contiene recuerdos de mi infancia así como las primeras apreciaciones que tuve de la ciencia ficción, eso sin mencionar a **Max Sterling**, quien se daba un "tú por tú" con Terry Grandchester ("Candy Candy"), al final del día…

La buena noticia es que la versión original sigue intacta y podemos conseguirla para ver la gloria de esta épica como fue planeada originalmente.

¿Habrá que armar manifestaciones para que se prohíba "Robotech" por el sacrilegio realizado a una fuente original? No creo simpatizar con esa postura, después de todo se tienen que hacer sacrificios para llegar a la fama, y si "Macross" tuvo que ser sacrificada para que en este lado del mundo conociéramos la imaginación e inventiva de los japoneses, creo que valió la pena, ¿no creen?

Por Diana S. Rosillo Almazán



LA BIBLIA DE ROBOTECH

ANTES Y DESPUÉS DE LA PROTOCULTURA

A continuación les presentamos un resúmen, muy al estilo de la A la Z, sobre Robotech, de acuerdo a la visión de Carl Macek.

LA PRIMERA GUERRA

Corre el año de 1999, cuando el incidente que está por decidir el destino de un planeta ocurre: la nave alienígena, "El Visitante", se estrella en la isla Macross. El Dr. Emil Lang, en compañía de Roy Focker, Henry Gloval, T.R. Edwards y otros, comienzan a develar los secretos de esta ciencia alienígena conocida como Robotech. No pasa mucho tiempo cuando la reconstrucción de la Súper Dimensional Fortress I, SDF –1, comienza. La isla Macross se vuelve el punto focal de la Robotecnología.

Pasan cuatro años, sucede la destrucción de la Base Marciana Sara, donde Carl Riber, prometido de Lisa Hayes, es asesinado. El desarrollo de los Varitech Fighter ha comenzado, mientras que en otra galaxia, en el planeta Tirol, de origen Zentraedi, los Maestros de la Robotecnia llevan a cabo un progreso con el cuerpo de Zor, clonando tejido y descubriendo así el destino del SDF-1 y de la matriz de la protocultura.

2003: nace el Consejo de Defensa de la Tierra Unida, UEDC, a cargo del Senador Alfonso Napoleón Russo, el almirante Hayes, el coronel T.R. Edwards y otros. En Alaska, una base secreta es construida con tecnología Robotech, el Gran Cañón. En ese mismo año Roy Focker y Claudia Grant se convierten en novios; Lisa Hayes es asignada al proyecto SDF-1 en Macross, bajo las órdenes del Capitán Henry Gloval. La Fuerza de Defensa Robotech ha sido creada.

2009: el gran lanzamiento del SDF-1 se hace realidad, pero los Zentraedi después de una exhaustiva búsqueda de 10 años han encontrado aquella nave tan deseada, y el ataque da inicio. La fortaleza realiza un salto hiperespacial accidental a Plutón, llevando a la isla Macross y a su población, de alrededor de 75 mil personas, consigo.

Lynn Minmay, de 15 años, y **Rick Hunter**, de 19 años, son atrapados en la transposición de la fortaleza. El miedo se incrementa, en noviembre de ese año, Rick Hunter se une a la Fuerza de Defensa Robotech y más tarde se le asigna su propio equipo; **Ben Dixon** y **Maximilian Sterling** son asignados al recientemente formado Escuadrón VT Bermellón. Mientras, Lynn Minmay es elegida "Señorita Macross".



El año aún no termina cuando Lisa, Rick, Ben y Max descubren que los Zentraedi son una raza de clones que pueden ser reducidos a tamaño humano. El SDF-1 aterriza en la Tierra, el Capitán Gloval envía su reporte sobre la desaparición de la fortaleza de combate al Consejo de Defensa de la Tierra Unida y requiere que los 75 mil sobrevivientes sean relocalizados desde la nave.

Lynn Minmay y su primo Lynn Kyle se reencuentran, y Rick Hunter es herido durante un ataque Zentraedi. Meses después cumple 22 años y es cuando pierde a su mejor amigo Roy Focker, quien es asesinado en combate durante una operación de rescate, y el incidente permite que sea promovido a líder Skull. En su primer vuelo como líder, la misteriosa Meltrandi **Miriya Parino** se interesa en buscar a un humano en particular. Ben Dixon muere en la explosión de la sobrecarga del sistema de barrera del SDF-1.

Se lleva a cabo la exhibición de la primera película de Lynn Minmay, "El Pequeño Dragón Blanco", que es admirado por los tres espías Zentraedi infiltrados en el SFD-1, los cuales regresan a la nave de **Breetai**. Tiempo después, se lleva a cabo el primer matrimonio humano-meltrandi, entre Max y Miriya. Esta vez el comandante Breetai une fuerzas con el SDF-1, la base en Alaska, el Gran Cañón, son destruidos junto con el Almirante Hayes. Rick rescata a Lisa y son observados desde la oscuridad por T.R Edwards, quien jura vengarse personalmente de ellos.





Posteriormente, la dañada SDF-1 derrota a la armada de **Dolza**, compuesta por cuatro millones de naves, con la asistencia de la voz de Lynn Minmay. El Capitán Gloval es promovido al rango de Almirante, y Lisa Hayes y Rick Hunter no sólo se enamoran, sino que también ascienden al rango de Capitanes.

2013–2014: Nacen **Dana Sterling** y **Bowie Grant**. Lisa es promovida al cargo de Almirante. Khyron hace una sorpresiva aparición y toma prisioneros a Minmay y Kyle. Sus demandas exigen la fortaleza de combate; sin embargo Rick Hunter lidera exitosamente a su escuadrón en la operación "Starsaver". Finalmente, las fuerzas de Khyron logran robar una Cámara de Protocultura, la unidad que permite a los Zentraedi micronizarse.

La Almirante Lisa Hayes obtiene el mando de la recientemente construida SDF-2 para ir en una misión a Tirol. Destruyen las SDF-1 y SDF-2, junto con el crucero de Khyron: Henry Gloval, Claudia Grant, Sammie Porter, Vanesa Leeds y Kim Young están en medio de las bajas.

LA SEGUNDA GUERRA

2015–2017: El descontento de los Zentraedi restringidos a las tierras del sur han provocado insurrecciones. **Jonathan Wolff** va en ayuda del ahora comandante Max Sterling. Rick Hunter sube al rango de Almirante, mientras que Sterling recibe el mando del afamado Escuadrón Skull. Se crea la **Fuerza Expedicionaria Robotech** con el propósito de viajar a Tirol y hacer las paces con los Maestros de la Robotecnia. Lynn Minmay ha tomado una socia, Janice Em, en recomendación de Emil Lang.

2020: Se finaliza el último prototipo de Alpha VT, los Cadetes **Karen Penn** y **Jack Baker** son elegidos para ser parte de la Fuerza Expedicionaria. Rick Hunter y Lisa Hayes se casan en el satélite-fábrica con cobertura televisiva de Sue Graham; Lynn Minmay con lágrimas en su corazón, canta para ellos. A su vez, Dana y Bowie son entregados al cuidado de Rolf y Laura Emerson en la Tierra. El SDF-3 es lanzado y sorpresivamente Minmay y Janice son capturadas en la transposición. Rick ha cumplido 29 años, Lisa 34 y Dana y Bowie: 7.

Cinco años más tarde, el Regente Invid toma Tirol, los Ancianos Robotech, los últimos de los Maestros, excepto Cabell, dejan el Sistema. Rem se entera de que es realmente un clon de Zor, mientras tanto Max y Miriya se quedan atrás en Haydon IV para ayudar en la reconstrucción del planeta. **Aurora Sterling** nace y envía un mensaje telepático a su hermana Dana para advertirle acerca de las esporas de las Flores de la Vida.

2029: Edwards revela a Rick y Lisa la vendetta personal que tiene contra ellos. Janice, disfrazada como Minmay, captura a Edwards y ambos se lanzan a las llamas fundidoras de los Pozos de la Génesis. La colmena hogar es destruida y Minmay es rescatada. Llega el Fin de la Guerra de los Sentinelas. **Drannin**, el hijo de Breetai y Kazianna Hesh, nace. Un año después, el heredero de Rick y Lisa nace en Tiresia, su nombre es **Roy Hunter**, y con él la nueva tecnología como los equipos Robotech de Lang, un sistema integrado de armadura corporal y motocicletas, conocidas como Ciclones.

2031: Dana Sterling y Bowie Grant, con 18 años cumplidos, se han graduado de la Academia de la Cruz del Sur y son asignados al 15º Escuadrón Armado Táctico Alpha, que incluye a **Sean Phillips**, **Angelo Dante** y **Louie Nichols**. Por su parte los Maestros de la Robotecnia llegan a la órbita de la Tierra para recuperar la Matriz de Protocultura de Zor hallada en el SDF-1 por los sobrevivientes de su raza, la Segunda Guerra Robotech da inicio.

Dana logra una victoria y es ascendida a 1er. Teniente, ella, Bowie y Angelo se ofrecen voluntariamente para la misión de reestablecer las comunicaciones con la Estación Espacial Libertad. Encuentro con **Zor Prime** (piloto del Bioroid Rojo), en el sitio del SDF-1. Al 15º Escuadrón se le ordena entrar a la nave alienígena para una misión de reconocimiento, el escuadrón es separado. Bowie conoce a **Música**. Dana y Louie descubren que los habitantes de la nave alienígena son clones.

2032: Helicópteros Jets de Ataque armados son producidos y preparados para la primera onda de ataque contra las naves alienígenas. En la Tierra, Dana y Bowie van al lugar del viejo SDF-1 y son testigos del florecimiento de la Flor de la Vida en los motores reflex de la fortaleza. Ven la Primera Matriz, pero no se dan cuenta de que está decayendo. Ha llegado el tiempo y los Maestros son asesinados por Zor y Dana, que ha tenido una visión acerca de la venida de los Invid.

Mientras tanto, el 15º Escuadrón, Marie, Dennis y el resto de la población clon de los Maestros abandona la nave siniestra en transportes y aterriza cerca del sitio del SDF-1. El intento de Zor Prime de destruir la nave insignia de los Maestros resulta en la pérdida de las Flores de la Vida. La Primer Matriz ha muerto.

LA TERCERA GUERRA

2032: Max, Miriya y Aurora Sterling llegan a Tirol desde Haydon IV. Los Invid "desaparecen" desde la esquina de la galaxia de Tirol. Se presume que la **Regis** ha iniciado su ida contra la Tierra. Las Flores encontradas se convierten en la cosecha para una nueva matriz de Protocultura de Segunda Generación creada por Rem, quien la ha manejado para empujar las memorias de su progenitor, Zor. Inesperadamente, la nave de Jonathan Wolff aparece en el Sistema Solar y un movimiento subterráneo anti-Invid es establecido antes de la llegada de la Regis. Por otra parte Dana Sterling ha regresado, comandando la nave de Wolf.

2034: Lisa Hayes continúa al mando del SDF-3, y finalmente ha arribado a Tirol. La fotoperiodista **Sue Graham** desarrolla un enlace para el Almirante Rick Hunter, pero Lisa Hayes-Hunter frustra sus intenciones. Miles de eventos cambiarán el curso de la historia.

FIN DE LA ERA ROBOTECH Y EL INICIO DE LA ERA POST- PROTOCULTURA

2034: En la Tierra, durante el concierto final de **Yellow Dancer**, Lancer revela su género e identidad. Mientras Scott Bernard, en un Alpha Beta Fighter, deja su pasado, sus amigos, y la Tierra para regresar a Tirol y así comenzar la búsqueda de la desaparecida o perdida fortaleza SDF-3.

2035: Scott Bernard es promovido al rango de coronel, es entonces que se presenta el problema de que varios Varitechs Robotech, basados en la Protocultura, dejan de funcionar en todo el cuadrante en Haydon IV; Veidt y Exedore están presentes en el despertar del Conocedor del planeta. Max y su familia también están en el planeta. El gran dios

Haydon despierta en Haydon IV, momento en el que el planeta abandona su órbita; todos los habitantes son forzados a entrar en las cámaras bajo la superficie y son custodiados por los Haydonitas.

Como perdidos en el espacio, vagan aquellos que se encuentran en el SDF-3, en un universo de no-espacio construido por las Figuras de Protocultura y la Regis. Similar a la singularidad de los conductores de transposición del SDF-1, los cuales capturan un quantum del hiperespacio y los lleva dentro de un mundo de tiempo, el SDF-3 lo capturó y lo ha llevado dentro del hiperespacio. El Nuevo Cosmos está fuera de la región de espacio y tiempo. Los controladores de transposición del SDF-3 también han desaparecido, como sucedió al SDF-1 después de su transposición inaugural.

Retirado del 15º Escuadrón ATAC, el Cabo Bowie Grant está a bordo con las Musas. Ellos se esfuerzan para reemplazar a la hermana muerta del triunvirato con sintetizadores y samplers para recrear la música de encanto que éstas tocaron alguna vez abordo de la nave insignia de los Maestros. Minmay continúa su labor de cantante una vez más para tratar de despertar las memorias de Zor que posee Rem, de quien se ha enamorado.

2037: Se da la instrucción para la localización del SDF-3. Mientras, en este Nuevo Cosmos, el SDF-3 encuentra un planeta que el Dr. Lang ha descubierto. Lisa está confundida por los extraños comportamientos del pequeño Roy y los otros niños, quienes hacen un modelo de Haydon IV y lo destruyen. Por otra parte, Rem tiene recuerdos periódicos de la vida de su progenitor, el sembradío y experimentación con la Flor de la Vida, mientras Minmay continúa cantando con Bowie y las Musas.

El SDF-3 llega a la órbita alrededor del planeta, bautizado como **Pómpalos**. Rick inicia la expedición y dirige al equipo de infantería para inspeccionar el planeta. Minmay le informa a Lisa que está esperando al hijo de Rem. Momentos después Rick, Lisa, Kazianna y los otros padres de los niños llegan a la guardería donde éstos salen finalmente de un trance e informan que la ayuda viene en camino.

Max gana un combate contra un Varitech negro elaborado por la Regis a partir del lado oscuro de los sentimientos de Dana debido al abandono que sufrió en la Tierra. Con la ayuda de Aurora y de la voz de Minmay, los niños del SDF-3 teletransportan el sistema de transposición original del SDF-1 de los dominios de la Regis y es rápidamente ajustado a los sistemas del SDF-3.

La Regis toma la forma de fénix y se dirige hacia su hora final. La tripulación del SDF-3 mira a través del tiempo y el espacio y de los lugares y personas del pasado. Después de la Intersección, Haydon alcanza al SDF-3 y encuentra lo necesario para asegurarse de que la Protocultura no repetirá los mismos sucesos en el espacio real. Rem y Minmay desaparecen de la nave y se les denomina como "extraviados". Los conductores de transposición del SDF-3 también son tomados, pero la misma nave se transposiciona de manera exitosa. Los miembros extraviados de los escuadrones Varitech Azul y Rojo son regresados al SDF-3.

2038- 2051: La nueva tecnología ayuda a reconstruir al planeta. El agua y el hielo son traídos de otros lugares para reemplazar las aguas contaminadas de la Tierra. Las naves espaciales son construidas con nuevos diseños y los mundos del Grupo Local ayudan a volver a ponerse de pie. La tripulación del SDF-3 se presume muerta. La transposición y la tecnología, sin el uso de la Protocultura, se hacen posibles, se logra la erradicación del viejo gobierno de la Tierra y el inicio de uno nuevo, democrático y participativo. La música de Lynn Minmay y Yellow. Dancer se mantiene viva como símbolo de esperanza. A finales del año 2051, el SDF-3 se transposiciona hacia el espacio real, una vez más tomándole años de tiempo real para realizarlo.

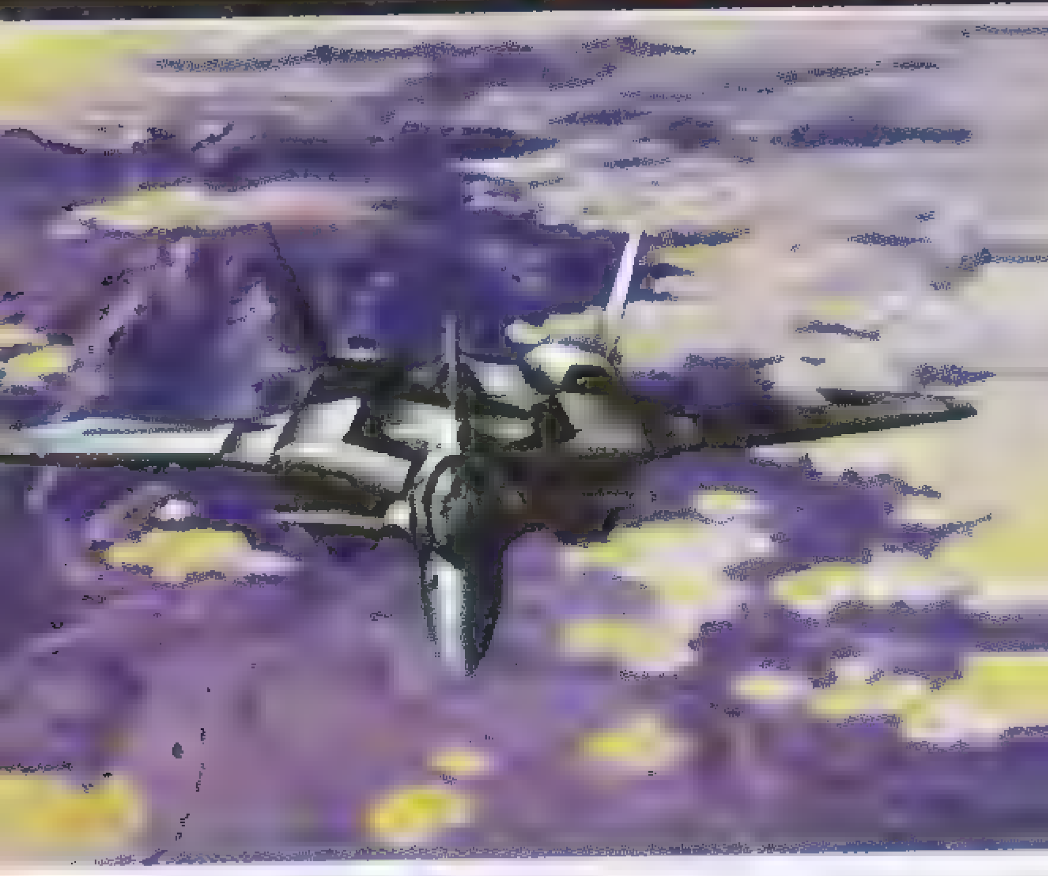
2052- 2056: Los Hunters han regresado, se reúnen con la antigua fuerza de combate de Scout, Rand y su familia, Lunk, Annie y Magruder. Los Hunters y los Sterlings realizan un recorrido del planeta recuperado, Dana se encuentra con el antiguo Senador Alfonso Napoleón Russo y casi lo mata, pero su hermana Aurora interviene. Dos años después, la Compañía de Exploración y Diseño Crazy Eights Unlimited es formada por Dana Sterling, Sean Phillips, Marie Crystal, Jack Baker, Karen Penn, Lunk, y varios otros, y un nuevo club llamado Bowie Grant's Blue Harp Lounge es inaugurado.

Las Flores de la Vida de la Segunda Generación empiezan a florecer sobre Nuevo Praxis, donde la Regix se encuentra en su estado de existencia anterior a Zor. Las psico-capacidades especiales son descubiertas en los niños del SDF-3. Max y Miriya Sterling se convierten en los Embajadores para Tirol/ Fantoma, y Rick Hunter puede ahora enseñar a Roy el arte de volar. Los trabajos en el SDF-4 se acercan a su fin para la misión a la Galaxia de Andrómeda para ver si la Intersección ha tenido algún efecto en el cuadrante, que será comandada por la Almirante Lisa Hayes-Hunter, quien ha terminado su libro, "Recolecciones".

En el Nuevo Cosmos, dos burbujas provenientes del antiguo universo existen solas, una de ellas es la prisión de los Ancianos Robotech; en la otra se ubican los conductores de transposición del SDF-3, donde dos humanos conviven, Rem y Minmay, que esperan el nacimiento de su primer hijo –siendo observados por la Conciencia/ Matriz– el cual debido a las características genéticas de Minmay, será más cercano al Zor original. Esta vez la canción de Minmay sólo se escuchará en el eco de un vacío.



Por Diana S. Rosillo Almazán



MACROSS
Y SU LEGADO CINEMATOGRÁFICO

El SDF-1 comenzó el viaje, Hikaru y Focker la aventura, Misa y Lynn Minmay el deseo y el amor, iniciando el universo Macross/ Robotech. Han pasado más de dos décadas desde el estreno de esta gran serie, las secuelas no se hicieron esperar y la cultura de esta historia hizo que miles de fans soñaran despiertos.

En esta ocasión tan sólo analizaremos el punto de vista fílmico, aquel donde una gran serie puede convertirse en una excelente película o bien, en algunos casos, destruir el trabajo que trazó la historia original. Macross o Robotech… ¿En qué momento la película pierde el hilo de la historia original? En esta ocasión analizaremos y criticaremos un poco de estas magníficas producciones.

MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE?

Estrenada en 1984 con el título original: "Gekijouban Choujikuu Yousai Makurosu: Ai, Oboete Imasu ka?", "Macross: Do You Remember Love?" presenta una versión comprimida de la serie de televisión, situada en el mismo tiempo con las acciones entre los Zentraedi y las Meltrandi, una lucha por el control y posesión del SDF- 1.

En esta historia, la fortaleza se halla en su largo viaje de retorno a la Tierra, dentro de esta embarcación se encuentran Hikaru Ichijyo, piloto del escuadrón "Skull One", y Misa Hayase, Teniente Primera del SDF-1, junto con Lynn Minmay, la estrella naciente de esta ciudad viajera.

El regreso parece tranquilo hasta que un ataque de los Zentraedi da origen a todo tipo de acontecimientos, pues durante éste Hikaru rescata a Lynn Minmay, iniciándose así un triángulo amoroso legendario. Y mientras la atracción entre el valiente piloto y la hermosa cantante aumenta, ambos son secuestrados por los Zentraedi, junto con la Teniente Hayase, Lynn Kaifun –primo de Minmay– y hasta el Comandante Focker.



Dentro de la nave, un beso entre Minmay y Kaifun muestra al líder Zentraedi, Breetai, lo que el amor entre un hombre y una mujer significa –la Protocultura–; sin embargo, lo esfuerzos son en vano, la pareja es hecha prisionera mientras que el Comandante Focker muere en acción y Hikaru, junto con la Teniente Hayase, son teletrasportados a un mundo destruido, que resulta ser la Tierra.

Sin poder regresar al SDF-1, Hikaru y Misa recorren el devastado planeta en busca de una señal de esperanza, la cual se presenta sorpresivamente como el escenario de una ciudad antigua y misteriosa que resurge dentro de los mares y donde la protocultura yace dormida. El tiempo trascurre y el verdadero amor nace entre Hikaru y Misa, así como la buena suerte les permite regresar al SDF-1, pero Minmay sigue desaparecida, hasta que un día regresa llena de esperanza por una nueva alianza y tal vez un futuro más brillante.

Llega el momento de luchar contra las Meltrandi y aquellos Zentraedi que no comprenden el mensaje del amor; Misa y Lynn Minmay no sólo comparten su pasión por el mismo hombre, sino que también poseen una parte de Protocultura que al final resulta estar representada en una canción de amor. Finalmente, para que la lucha resulte victoriosa Hikaru deberá elegir entre Misa y Lynn Minmay; ambas lo aman, pero sólo una obtendrá su corazón.

Una historia que refleja de manera más pura la esencia de "Macross", a mi parecer es la mejor de todas, dado que podemos ver el amor entre







Hikaru y Misa más presente; las canciones son esplendidas y la animación es más dedicada y cuidada. Las batallas, por su parte, son más espectaculares y siguen mostrando la acción que fascinó a miles.

Por tal motivo, "Macross: Do You Remember Love?" merece el número máximo en la evaluación: **cinco varítechs**.

ROBOTECH 2: THE SENTINEL

El éxito de Robotech fue tal que en 1986, Harmony Gold decidió producir una continuación para esta serie, "Robotech 2: The Sentinel", planeándose una duración de 65 episodios. En ella se narraría la historia de aquellos héroes de los que el público se enamoró, pero en esta ocasión la aventura se desenvolvería en la búsqueda por el planeta de los Maestros de la Robotecnia. Sin embargo, el proyecto no llegó a concretarse, y tan sólo se crearon tres episodios, los cuales se compilarían para la creación de esta película.

Diez años han pasado desde la primera Guerra Robotech y el SDF-3 está casi listo para comenzar su misión en busca del planeta de los **Maestros de la Robotecnia**, hay nuevos reclutas y una boda en camino. Mientras tanto en Tirol, los **Invid** realizan un ataque en busca de la Flor de la Vida.

La Capitana Hayes no se da abasto, entre los preparativos de su casamiento y los problemas que se aproximan, pues en Tirol los Invid ya han conquistado y se han percatado de que la dichosa Flor de la Vida no se encuentra en ese lugar y desconocen siquiera lo que Zor Prime hizo con ésta. Un momento fugaz para recordar, Minmay se prepara para cantar junto a la enigmática Janice Em, y mientras Lisa y Rick se juran amor eterno, la cantante aún siente que su corazón le pertenece al piloto.

Este película dejó mucho que desear, lo único rescatable es la boda de Lisa Hayes y Rick Hunter. El contenido, por otra parte, es aburrido y frustrante, pues es evidente la falta de atención y calidad a esta película que pintaba bastante prometedora.

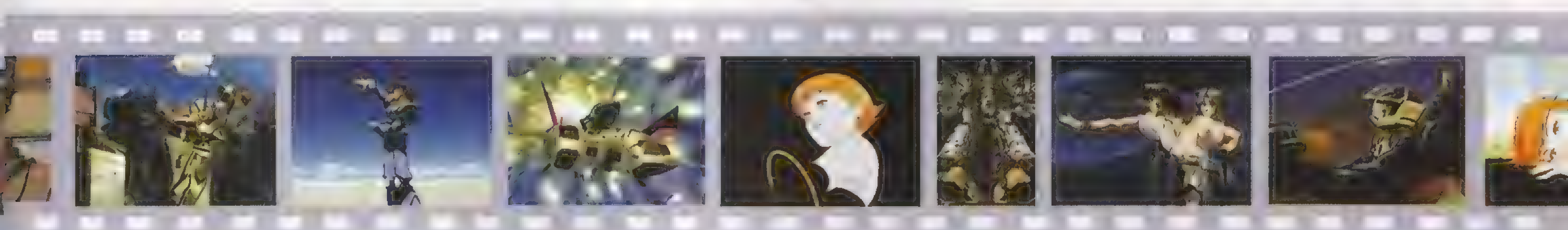
Por tales razones tan sólo merece un **varítech**.

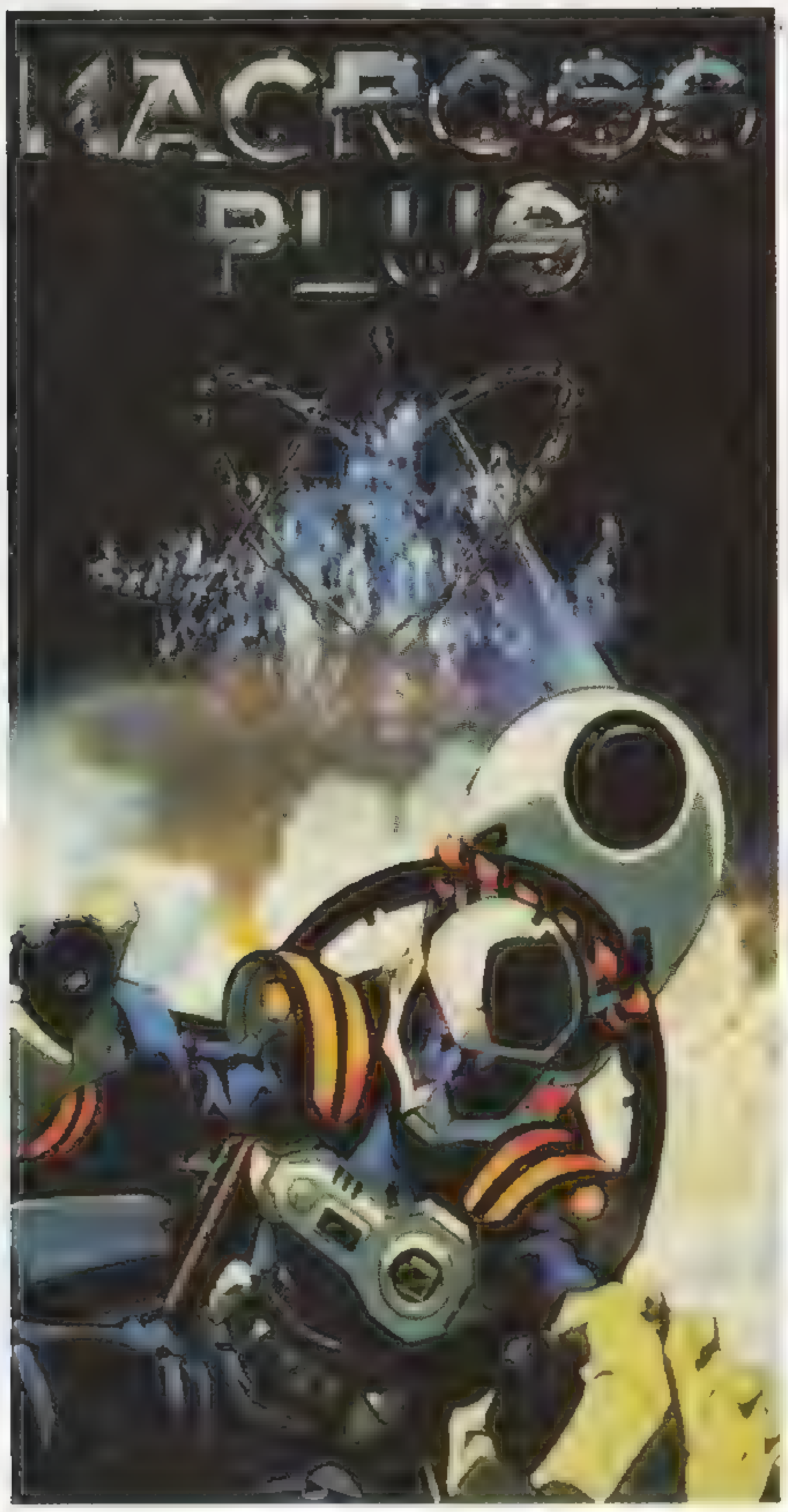
MACROSS FLASHBACK 2012

Fue realizada por **Harihiko Mikimoto** y **Shouji Kawamuri**, con música de **Kentaroh Haneda**. La presentaron en junio de 1987 y dicha obra está dedicada por completo a Lynn Minmay, pues por alrededor de 30 minutos se muestran videos musicales y algunos momentos de su vida en el SDF-1, con escenas recopiladas de la serie.

Al final de esta película se ven, por espacio de cinco minutos, imágenes nuevas durante el concierto de su última gira en la Tierra, el cual lleva por nombre "Sayonara Summer Tour". Al terminar el Flashback, muestran por un instante a Hikaru y Misa abordo del SDF-2, rebautizado como Megaroad-01, que servirá para la colonización de nuevos planetas, entre los cuales está Edén, lugar de sucesos de "Macross Plus".

Una película que nos hace recordar uno de los grandes atributos de Macross: la música. No encontraremos trama ni acción, este filme es en realidad un compendio de canciones que integran lo que sería un enorme video musical.





Por tal motivo, "Macross FlashBack 2012" se hace acreedora a **tres varítechs**.

MACROSS II: LOVERS AGAIN

Es una serie de seis OVAS que salió en 1992 bajo el título "Chojiku Yosai Macross II: Lovers Again", dirigida por Kenichi Yatagai, con un diseño de personajes del famoso Haruhiko Mikimoto.

La historia se desarrolla ochenta años después del final de la guerra entre los Zentraedi y las Meltrandi; ahora, la humanidad convive en armonía con las dos especies extraterrestres, que formaron parte del conflicto, pero esta delicada alianza se tambalea cuando unos invasores, identificados como Zentraedi bajo las órdenes de "Marduk", surgen del hiperespacio y atacan a las fuerzas terrestres.

En ese instante aparece Hibiki, un periodista enviado a cubrir estos sucesos, el cual se ve atrapado en medio de esta nueva batalla, que le permite conocer a Isthar, una enigmática "Emulator", chicas que con su canto inspiran a los soldados a pelear y que los vuelven inmúnes a las canciones de Lynn Minmay. A su lado está la valiente piloto Silvie Green, y juntos tratarán de convencer a las Naciones Unidas de que reactiven la fortaleza Macross para que pueda defender la Tierra una última vez.

"Macross II" sitúa la idea de un mensaje musical en las bandas enemigas, de la alianza y del descubrimiento de otro tipo de vida, así como una escena final donde podemos ver al SDF-1 en acción otra vez. Sin dejar de considerar a Kenichi Yatagati y a Haruhiko Mikimoto, la historia en realidad no es tan esplendida como se esperaba, pues carece de fuerza y tiende en ocasiones a ser cansada y repetitiva.

Por tales razones se hace acreedora a **dos varítechs**.

MACROSS 7: THE GALAXY IS CALLING ME!

Macross 7: Ginga ga ore o yondeiru es el título original para la película mejor conocida como "Macross 7: The Galaxy is Calling Me!", la cual salió en 1995 y que se originó por el éxito que representó **Macross 7**.

En esta ocasión la música es aún más importante pues el protagonista de esta película es Basara, quien recorre la galaxia para difundir el mensaje de su música. Fuera de saberlo aterriza en un planeta helado, donde los habitantes son agresivos y desconfiados, situación que lo coloca como su prisionero. Ahí, comienza a cantar y es a través de sus canto que un pequeño niño, conocido como Pedro, identifica su voz y lo ayuda a liberarse, las Valkirias reaparecen y Basara junto con Pedro, deciden investigar un misterioso ruido, sin imaginar la sorpresa que les espera.

Una historia que no tuvo éxito, con un contenido predecible y un estilo musical que no fue tan aceptado. Pese a esto tiene detalles rescatables, como el aparente parecido de la raza alienígena con nuestro origen latino.

Acreedora a **dos varítechs** en la escala.

MACROSS PLUS: THE MOVIE

Cuando Macross Plus salió en 1994, pocos se imaginaron que este conjunto de 4 OVAS se convertirían en todo un éxito, pues no sólo la animación y la tradicional música enamoraron al público, esta vez parte del encanto se debió al original argumento. Por tal motivo, cuando "Macross Plus: The Movie" se estrenó, pocos esperaban que únicamente fuese una recopilación de los OVAS con una mejor edición. Sin embargo, cabe destacar que se agregaron minutos de nueva animación y una canción de Sharon Apple, "Wanna be Angel"

Esta obra se hace acreedora a **cuatro varítechs**.

Sin lugar a dudas "Macross" se ha convertido en un ícono de la animación, su historia y desarrollo han sido la base para muchas de las grandes series actuales, desde el desarrollo de los legendarios varítechs o Valkirias, hasta las inolvidables historias de amor.

Es por ello que no resulta sorprendente que una saga de esta magnitud genere grandes películas que continúen con la historia principal o que en ocasiones den pie a nuevas, pero en cuanto a cinematografía se refiere, es indispensable mencionar que la única historia digna de representar esta gran historia es **Macross: Do You Remember Love?**, en la que los principios básicos de valor, amor, coraje y honestidad viven a través de una única canción.





Por Adalisa Zárate

LAS MINISERIES: PORQUE AÚN HAY MUCHO QUÉ DECIR



Mucho se ha hablado ya de Robotech y su relación con Macross. Los más puristas en el tema no bajan a la serie producida por Carl Macek de herejía inmencionable y prefieren hablar de Macross, incluso ignorando las otras dos series que también "cedieron" material para darle vida a la macroserie norteamericana. Los que son menos reaccionarios simplemente guardan a Robotech en la cajita de la nostalgia, junto con muchas otras series favoritas de los 80´s.

Pero si a nosotros como mexicanos, Robotech nos parece una buena fuente de nostalgia –algo en lo que hasta algunos muy puristas están de acuerdo– a nuestros vecinos del norte les parece sino la serie que inció el boom del anime y el manga en su país, sí una de las responsables (piensen en **Caballeros del Zodiaco** en México y más o menos llegamos a su alcance).

Y si bien **Macross 7**, **Plus** y **Zero** les da continuidad y responde muchas dudas de los fanáticos de Macross, los fans de Robotech durante mucho



tiempo tenían suficientes como para llenar una enciclopedia: ¿Qué pasó con el SDF-3? ¿y con el Comandante Rick Hunter y su esposa? ¿por qué en el SDF-1 ahora parecen dos monolitos? ¿Y Max y Mirya? ¿Zor era un clon de quién? Y, lo más importante de todo ¿qué demonios era la Protocultura?

Entre las múltiples maneras en las que se intentó responder a dichas preguntas, fue en el formato de cómic, pero si creían que la historia del "tijeretazo" de los animes había sido compleja, la historia de Robotech en esta versión no se queda atrás.

DE LA ANIMACIÓN AL PAPEL

La primera adaptación de Robotech al cómic fue publicada en 1984, de parte de DC: **Robotech Defenders**; sin embargo, no tuvo ningún éxito y la licencia fue tomada por Comico, que adaptaba la serie tal cual en **Robotech: The Macross Saga #1**. Por diferentes razones, el segundo número no vio la luz sino hasta 1985, pero una vez encarrerados, Comico adaptó prácticamente toda la serie en tres títulos diferentes: **Robotech: The Macross Saga**, **Robotech: Masters** y **Robotech: New Generation**.

En 1989, y a pesar de tener licencias de cómic muy lucrativas, **Comico** tuvo que admitir bancarrota y vender todos sus productos, pero al mismo tiempo la compañía **Eterntity** ya había logrado negociar una segunda licencia. Por lo mismo, comenzó a publicar su propia serie de cómics basados en Robotech en 1988.

Mientras Comico terminaba su adaptación, Eternity decidió olvidarse de repetir lo que ya se había visto en la serie, y en su lugar intentó contestar las grandes dudas creadas por el salto entre la primera generación y la segunda en varias miniseries.

Así, tenemos **Robotech: The Sentinels, the Malcontent Uprisings**, escrita por Bill Spangler y basada en las novelas de la serie donde en el año 2018 vemos a Rick y a Lisa ocupados en la construcción del SDF-3, mientras Max y Miriya se encuentran en medio de un conflicto racial entre rebeldes Zentraedi que todavía no se adaptan a la vida en la Tierra, y los humanos que preferirían acabar con todos los Zentraedi.

The Sentinels: The Cyberpyrates; es una miniserie de cuatro números que seguía las aventuras de una joven piloto cuyo novio está involucrado con piratas informáticos que, según los autores, intentaba ser más como **Akira** o **Megazone 23** que **Robotech**. Otra serie es "Robotech Genesis", de seis números y posiblemente la más famosa de la época de Eternity, que lidiaba con la historia de Zor en el mundo Invid, el descubrimiento de la protocultura y su huída a la Tierra.

A su vez, **Robotech: Invid War** relataba los primeros días de la invación Invid, así como la juventud de Johnatan Wolff, quien sería de gran importancia para la serie, y de paso, conectaba todo con el final de la misma. Finalmente, la última miniserie de Eternity fue **Robotech: The Aftermath**, que continuaba la historia de **Scott Bernard** tras la guerra Invid, y que lamentablemente fue concluida en el número 13 justo cuando el autor comenzaba a indicar un nuevo enemigo.

Al mismo tiempo, se publicaba el cómic **Robotech II: The Sentinels**, que lidiaba con lo ocurrido en la película y continuaba con las ideas de la misma. Ésta fue la única serie continua publicada por Eternity, que al declararse en bancarrota, fue "heredada" a **Academy**, la siguiente editorial en continuar el trabajo de Robotech en medios impresos.

Con la quiebra de Eternity en 1994, Academy Comics le entró al quite continuando varios de los proyectos de la editorial, así como añadiendo muchos propios, que en su mayoría sólo se centraban en personajes de las novelas. Aún así, series como **Clone Warriors**, **Academy Blues**, **Macross Missions**, **Mechangel**, **Robotech: The Movie** y **Worlds of Robotech** ayudaban a comprender un poco más el mundo creado casi accidentalmente por Carl Macek.

Academy se dedicó exclusivamente a producir cómics de Robotech hasta 1996, cuando perdió la licencia que fue recogida limpiamente por **Antartic Press** en 1997, la cual ya tenía bastante experiencia en eso del "amerimanga" y tenía la "ventaja" de un equipo creativo que había traba-



jado en practicamente todas las editoriales donde Robotech había hecho su aparición.

Finalmente, ésta dedidió no arriesgar mucho y publica miniseries como **Vermilion**, **Sentinels: Rubicon**, **Covert Ops** y **Wings of Gibraltar**. Lamentablemente, donde el arte era muy superior al de las versiones anteriores, los argumentos dejaban mucho que desear y en 1998 Harmony Gold tomó la decisión de no continuar la licencia con Antartic Press.

UNA NUEVA ERA

Ahí hubiera terminado la historia de no ser porque en el año 2002, **Jim Lee** –famoso por ser el dibujante de **X-men** y muchas otras cosas– decidió arriesgarse y comprar la licencia para su estudio Wildstorm Productions, responsables de éxitos como **Wildcats**, **Gen13** y **The Authority**.

Tras una pequeña guerra de ofrecimientos contra Dreamwave Productions, quienes tienen la licencia de **Transformers**, lograron la licencia y acto seguido comenzaron la producción de dos series diferentes; incluso ahora se encuentran reimprimiendo los viejos números de Comico, para todos aquellos que se sientan atacados por la nostalgia, además de un grupo de miniseries que funcionan, a la vez, como precuelas de cada una de las partes de la serie animada.

ROBOTECH: FROM THE STARS
No. De volúmenes: 6

La primera parte de Robotech, basada fuertemente en Macross, es sin duda la más popular de todas las generaciones de la serie. Cada uno de los personajes, en su propia individualidad, le daban a la serie algo especial difícil de repetir, y de entre todos ellos, los más recordados –después de los protagonistas–, son quienes se jugaron la vida a lo largo de la serie (y que, al no ser un cómic norteamericano, no regresarán jamás).

From the Stars aprovecha un poquito de eso al relatar exactamente cómo comenzó el proyecto Robotech en la Tierra tras la caída del SDF-1, pero viendo todo por medio de los ojos de Roy Focker, recién desempacadito de la guerra. Por esto, la serie se centra más en el piloto rubio y sus aventuras amorosas con Claudia, la popular cantante Jan Morris (lo que refleja la situación futura entre Lisa, Rick y Minmey), así como su relación de hermano mayor con Rick.

Por si fuera poco, la historia termina adelantándonos al año 2015, cuando Rick y Lisa ya están preparándose para la construcción del SDF-3 y con la escena que muchos fans habían estado esperando ver desde hacía mucho tiempo: **el momento en el que Rick le pide matrimonio a Lisa**.

ROBOTECH: LOVE AND WAR
No. De volúmenes: 6

Uno de los temas principales de Robotech siempre fue, por supuesto, el amor y cómo reaccionaban los personajes ante él. **Robotech: Love and War** toma dos diferentes historias y se encarga de profundizar más en los personajes.

La primera, posiblemente la más querida por los fans de la vieja guardia, era la historia de cómo **Max** y **Mirya** se conocieron, después de que ésta decidiera volverse "microniana" para poder vengar su orgullo de guerrera y termina con la primera boda interespecies de la serie. La segunda historia, un poco menos popular, es la producción del "Pequeño Dragon Blanco", la película estelarizada por Lynn Minmay y Lynn Kyle. En esta, se puede ver como Minmay no se da cuenta cómo la precencia de Kyle está afectando fuertemente su relación naciente con Rick Hunter, permitiendo así a los fans ser testigos de cómo ese romance –que pareciera el más solido de la serie– se comienza a desmoronar.

ROBOTECH: INVASIÓN
No. de volúmenes: 6

Uno de los personajes más populares de la tercera serie de Robotech era **Yellow Dancer,** mejor conocido como Lancer. Con el extraño honor de ser uno de los primeros personajes de género dudoso que pasara por nuestras pantallas sin censura alguna. Lancer era un soldado terrestre que para poder escapar de los Invid y seguir su trabajo como soldado de la libertad humana, adopta la personalidad de la cantante pop **Yellow Dancer,** una seductora mujer que tiene adeptos por todo el mundo.

Cómo fue que a Lancer se le ocurrió tan brillante disfraz, siendo que en la serie era tan mujeriego como todos los demás, sólo se exploraba en un capítulo de la misma, pero Invasión se va un poco más allá y relata toda su juventud en la milicia y los primeros días de la ocupación Invid.

Siguiendo la tradición de la miniserie anterior, Invasión contaba con una segunda historia corta, **Mars Base One,** que tenía el romance trágico de Lisa Hayes con su primer amor, Carl Riber.

ROBOTECH: THE SHADOW CHRONICLES
No. de volúmenes: 5

Hasta ahora la última miniserie producida por Wildstorm, pero al mismo tiempo una de las más esperadas ya que desde su inicio se anunció que sería el puente entre el final de la serie y el incio de una nueva película a estrenarse bajo el título de **Shadow Chronicles** y que ahora sí, relatará exactamente qué fue lo que pasó con todos los involucrados y cuál es el futuro de la humanidad.

La miniserie, al principio, puede ser algo confusa, ya que los personajes más conocidos no hacen su aparición, aunque eso no la vuelve menos disfrutable. Exactamente qué tan necesaria es para saber que está pasando con los personajes del nuevo OVA aún no podemos decirles, pero al igual que todos los productos de Wildstorm, es una belleza de producción.



Por Jareth Levrack



Carl Macek

CARL MACEK:
LA MENTE DETRÁS DE LA MÁQUINA



A mediados de los ochenta, apareció en las pantallas de Occidente una serie que cautivó al público, fue tal el impacto visual que obtuvo entre la audiencia que se convirtió en un ícono del género de mechas, pese a que dicho anime era en realidad la suma de tres distintos títulos.

En otras palabras, la peculiar estrategia de "copy y paste" de Carl Macek fue considerada por algunos como un brutal acto de carnicería creativa, mientras que para otros era la única opción viable para realizar el crossover de "Súper Dimensional Fortress Macross", cuya versión más conocida es Robotech.

Ahora, vamos a hablar de la mente maestra detrás de ésta, el amado y a la vez odiado Carl Macek.

ANTES DE LOS VARITECHS

Durante los setenta, Carl Macek trabajó como bibliotecario y curador del archivo de cultura popular del Cal State Fullerton. Dada su convivencia con los estudiantes que buscaban historietas alternativas a los cartoons americanos, fue que conoció el término anime, y en su afán por encontrar información al respecto, Macek comenzó a hurgar en la historia de los artistas japoneses, pero fue hasta que vio el filme **Lupin III: El Castillo de Cagliostro**, de Hayao Miyasaki, que se enamoró por completo de la animación japonesa y se encomendó a la tarea de llevar a E.U la cultura del anime, aunque parecía imposible sin los medios necesarios.

A principios de los ochenta, Macek conoció a **Ahmed Agrama**, quien tenía una compañía de doblaje dedicada a la distribución de filmes extranjeros en E.U.A. Varios títulos de su catálogo eran series japonesas, pero cabe destacar que las versiones dobladas por Agrama no eran muy fieles a los originales y además estaban censuradas, así que el material no estaba integro; sin embargo, los primeros seguidores del anime en Estados Unidos se conformaban con eso.

Para 1982, el sector enfocado en el anime de la compañía de Agrama paulatinamente fue creciendo, así que lo ideal era independizarlo del resto. Así nació **Harmony Gold**, que comenzó a entablar relaciones con las casas productoras de oriente para entonces realizar un ambicioso crossover que le permitiría al anime japonés entrar al mercado norteamericano.



Para esas fechas, Macek trabajaba en una galería de arte donde vendía transparencias originales de las series que en un momento dado fueron realizadas por **Tatsunoko Productions**. Nuevamente, la interacción con la gente que sabía más acerca del tema le permitió enterarse de varios detalles, siendo la falta de distribución del anime lo que más llamaría su atención. Así, dado que Macek hasta cierto punto dominaba el tema, Agrama lo invitó a incorporarse a Harmony Gold como **productor ejecutivo**; es decir, se encargaría de la elección y compra de títulos de anime para lanzar en E.U.

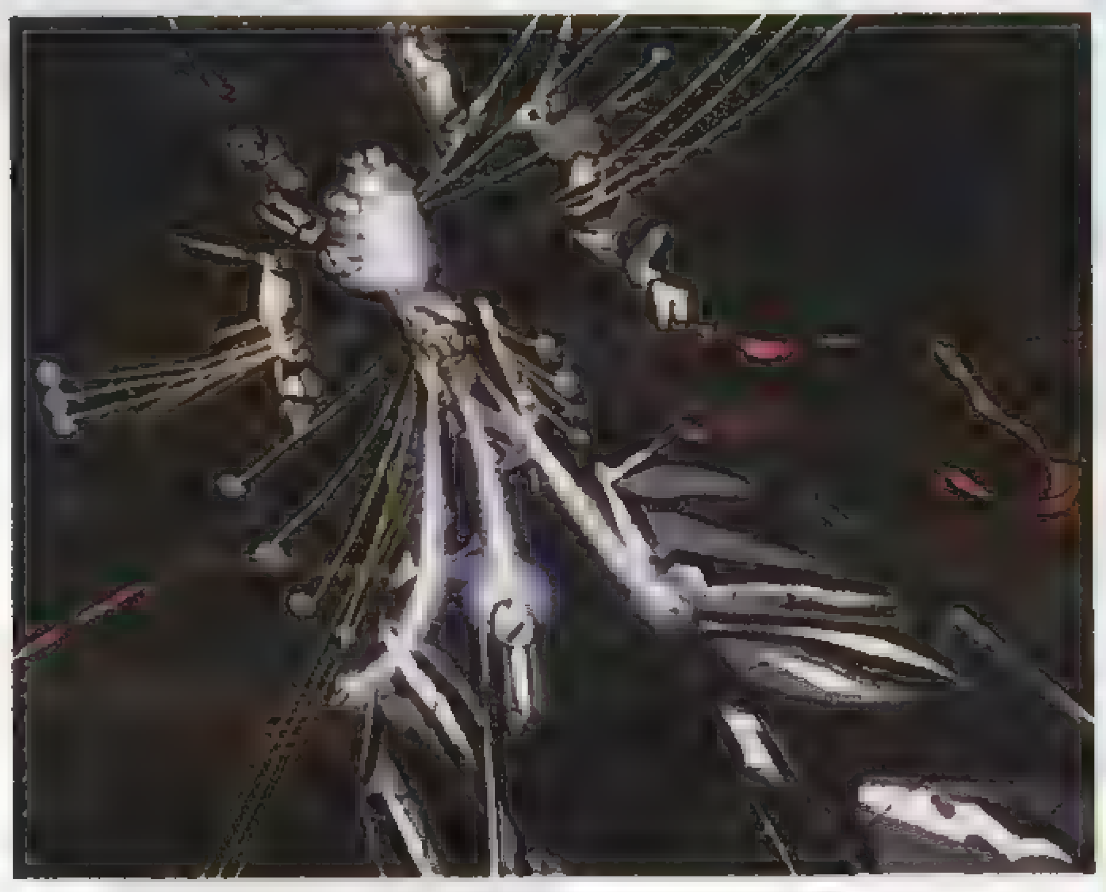
HILANDO IDEAS

Así comenzó la búsqueda de Macek para encontrar un título capaz de enganchar favorablemente a una audiencia de entre 15 y 18 años; revisando las opciones de compra que tenía Harmony Gold, encontró **Super Dimensional Fortress Macross**, producción del **estudio Nue** que era prácticamente reciente, así que parecía una buena opción puesto que contaba con un argumento excepcional cuya cargada línea de acción apenas matizaba la historia de amor que se presentaba entre líneas.

Macek apostó por dicha serie que no pasaría desapercibida, y como prueba de lanzamiento, él mismo se encargó del doblaje de los primeros episodios, que se dieron a conocer en video. Como la respuesta del público fue positiva, Harmony Gold comenzó a planear la estrategia para llevar la serie a la TV norteamericana.



En 1984, Harmony Gold comenzó a negociar con varias televisoras, pero éstas tenían como regla que cualquier serie, sin importar su procedencia, debía contar con **65 episodios**. Esto representó un gran obstáculo tanto para Macek como para Harmony Gold pues Macross contaba únicamente con 36 episodios y además era autoconclusiva; es decir, no daba pie para una continuación.



Entonces, para solucionar el problema, Macek consideró la opción de reescribir la trama de la original utilizando dos series más que tuvieran alguna relación con la temática. Así surgió la idea de fusionar **Southern Cross** –23 episodios– y **Mospeada** –25 episodios–, con **Super Dimensional Fortress Macross**, cuyos guiones originales sufrieron varios cambios con el único objetivo de tener una historia larga y coherente que tuviera derecho de transmisión.



La "nueva" serie de Macek se [illegible] por tres temporadas: "Saga Macross" –Super Dimensional Fortress Macross–, "Los Maestros de la Robotecnia" –Southern Cross– y "La Nueva Generación" –Mospeada–. [illegible]

[illegible] **Revell** [illegible] **Robotech** [illegible] **octubre de 1985**.

[illegible]



puesto que no logró ni recuperar la inver sión que representó la adquisición de **Megazone23**.

Por si fuera poco, para desanimar a Harmony en cuanto a la realización **The Sentinels**, y para empeorar aún más la situación, el yen se devaluó frente al dólar, provocando que el costo contemplado para realizar la serie no sólo se duplicara, sino que se convirtió en una cantidad de dinero prácticamente imposible de financiar, dado el último fracaso. Finalmente, sin otra opción más que pedir clemencia, Harmony Gold canceló el proyecto.

Sin embargo, Macek no se dio por vencido, tomó los cuatro episodios que se habían realizado de The Sentinels, reescribió el guión, organizó la línea dramática y agregó algunas escenas de la serie original. Así, esta producción se lanzó en formato de video y tuvo un éxito medianamente respetable por el público, convirtiéndose en una pieza de colección para seguidores de Robotech. Cabe destacar que la animación no es muy brillante y sólo se salva por la musicalización.

El criterio de Macek para realizar dicha actividad de corte y confección animada, para muchos, estropeó la totalidad de las tres series originales, desde entonces ha sido motivo de debate en el fandom del anime, y qué decir de la opinión del estudio Nue –producción original– que se reservó el derecho de ni siquiera ver Robotech.

Por asombroso que parezca, Robotech fue un éxito en todo el mundo, pues el público jamás sospechó que la historia general estaba armada o, peor aún, que no hubiera ninguna conexión entre las tres temporadas, pues el argumento era bastante sólido y creíble. De no ser por el ingenio creativo de Macek, Robotech simplemente hubiera fracasado, y muy por el contrario se convirtió en un ícono del género de mechas.

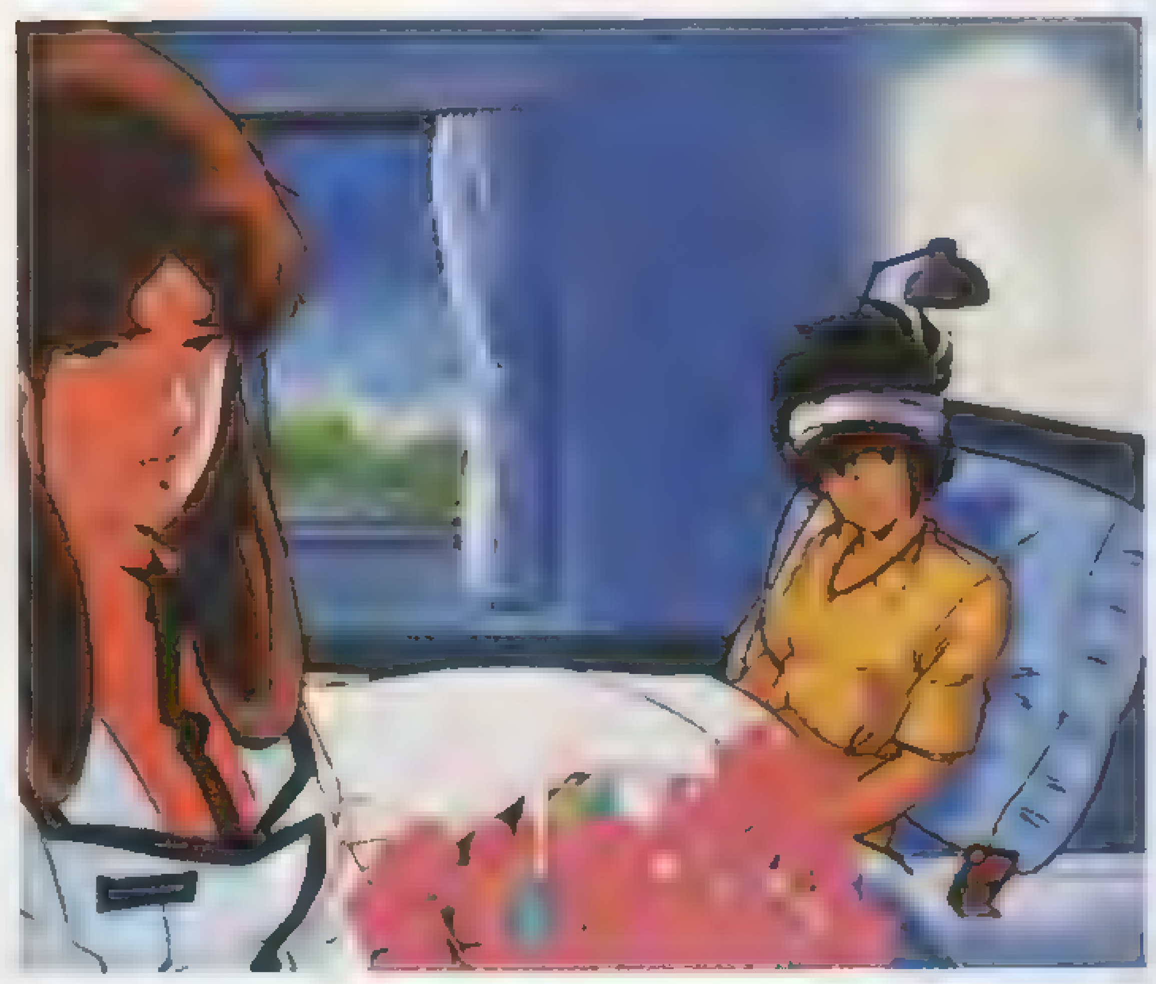
En cuanto a estrategia de marketing, Harmony Gold rompió relaciones con Revell y firmó contrato con **Matchbox**, que se encargó de la venta de los juguetes de Robotech. Dada la positiva respuesta en cuanto a estadísticas de venta y audiencia, Harmony, junto con Macek, comenzaron a planear una continuación de la serie, esta vez tendrían que empezar de cero, pues sería inconcebible repetir la estrategia de Macek nuevamente y por ende el mismo éxito.

DEJÀ VÚ

El siguiente proyecto se llamó **Robotech II: The Sentinel**, que se conformaría por 65 episodios y cuya historia se ubicaba entre la primera y segunda generación; es decir, entre Macross y Southern Cross. El guión estaría en manos del staff creativo de Harmony Gold, aunque la concepción original sería de Macek y la animación estaría a cargo de **Tatsunoko Productions**, que reciclaría parte del material que había creado años atrás cuando realizó la producción de **Southern Cross**.

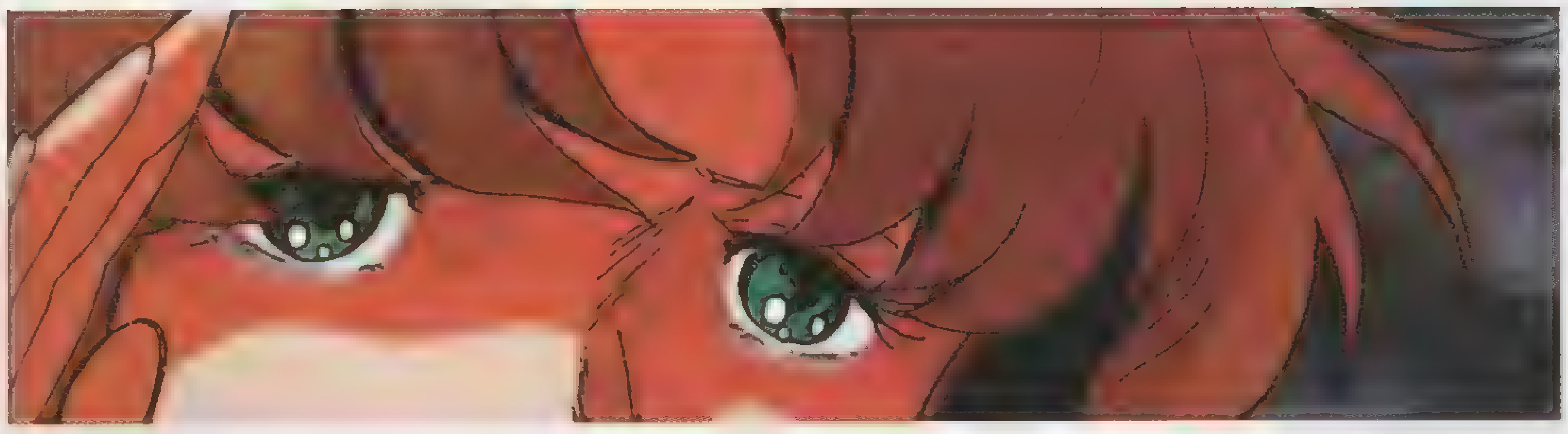
La premisa era crear una serie que superara con creces a cualquier otra; es más, en este nuevo proyecto se pretendía abordar a un público adulto, capaz de asimilar la gran complejidad de **Robotech III: The Odissey**. Sin embargo, ninguno de los dos proyectos de Harmony lograrían concretarse, por un lado su alianza con Canon precipitó el lanzamiento de una película de Robotech, que no estaba considerada dentro de sus planes, puesto que esta fusión no resultó tan exitosa como la anterior, pues definitivamente era incongruente entre un OVA llamado **Megazone23** con episodios de **Southern Cross**, cuyos últimos diez minutos eran creación original.

Lamentablemente, esta vez el truco de Macek no funcionó, por un lado era evidente que había dos tipos distintos de diseño y calidad narrativa visual, de modo que la mezcla no tuvo como resultado una obra sublime, sino un evidente collage de imágenes sin sentido ni congruencia argumental. Dado su inminente fracaso, **Robotech: The Movie** fue archivada y ni siquiera contó con formato en video



Luego del rotundo éxito inicial y la dramática caída final, **Robotech** no logró consolidarse con ningún otro proyecto alterno, siendo la obra cumbre de Macek, cuyo ingenio creativo le permitió por medio de una brillante estrategia de cortar y pegar, crear un producto que pasó a la historia como una de las series de mechas más representativas de los ochentas.





DESPUÉS DE ROBOTECH

Antes de su salida de Harmony Gold, Macek produjo **Space Pirate Captain Harlock and Queen Millennia**, que era una fusión entre **Captain Harlock** y **La Reina de los Mil años**, que no causó un furor extremo, pero le permitió experimentar con un guión corto .

En 1988, Macek fundó su propia compañía de distribución de anime: **Streamline Pictures**. A manera de crear su propio staff creativo, invitó a los miembros del equipo que trabajó con él en Robotech, así Steve Kramer, Tom Wyner, Greg Snegoff y Ardwight Chamberlain, que también tenían experiencia en doblaje, se incorporaron al nuevo proyecto de Macek, cuyo primer proyecto de distribución –**Akira**– fue un éxito en E.U y lo ubicó nuevamente en un lugar privilegiado.

Paulatinamente, Streamline se convertiría en una de las compañías norteamericanas más exitosa y fructífera del medio, gracias a la regularidad de sus lanzamientos que se enfocaban en animación japonesa. Macek estableció con **Estudio Ghibli** un acuerdo de distribución mucho más ambicioso, así su gran catálogo como productor, guionista y director contaba con los siguientes título, entre otros más, que por falta de espacio no puedo enumerar:

3x3 Eyes
Babel II
Crimson Wolf
Crying Freeman
Dirty Pair
Divergence
Doomed Megalopolis
LadyDeath
Lensman
My Neighbor Totoro
Silent Möbius
Twilight of the Cockroaches
Vampire Hunter D
Robot Carnival
Nadesico: Prince of Darkness
Windaria
Zillion
Lupin III: El castillo de Cagliostro
Lupin III: El misterio de Mamo
Kiki´s Delivery Service



Dado los buenos resultados de Streamline en cuanto a doblaje y manejo de distribución de series japonesas, el nombre de Carl Macek tomó una connotación diferente a la que muchos seguidores del anime ya habían impuesto; es decir, dejó de ser el famoso "Carnicero del anime" y el ingenioso apodo de **Macekre** –masacre– quedó atrás cuando se consolidó como el responsable de la entrada a gran escala de anime en E.U.A., aunque esto implicó el sacrificio de una serie que no sólo reinventó, sino que llevó a un nivel argumental nuevo.

Y pese a todo, gracias a su esfuerzo, Robotech es "La Serie" de mechas más reconocida del siglo pasado.



Por Gojo

HUMOR LO QUE NUNCA DIRÍA...



¿Qué tanto conoces a tus personajes favoritos de Robotech? Seguramente sabes qué clase de frases jamás dirían en su vida, pero si nunca lo has pensado, pues aquí te mostramos las frases que nunca dirían los protagonistas de esta espectacular serie de mechas.

Minmay antes de cantar en la batalla final contra los Zentraedis. Creo que estoy afónica.

Rick a Lisa: ¿Puedes limpiar la casa, Lisa? Es que Minmay va a venir de visita.

Almirante Gloval al ordenar la transformación del SDF-1: ¡Al ataque fuerza Voltron! Ups, se me chispoteó.

Claudia sobre Roy Focker: Mi futuro junto a Roy lo veo muy negro.

Minmay cuando la dejó Rick por Lisa: Mi siguiente canción la dedico a Rick Hunter. "Rata de dos patas... Animal rastrero..."

Lisa Hayes, sobre la relación de Rick con Minmay: ¿Debo hacerme de la vista gorda?

Roy Focker antes de su último vuelo: Mi deseo es morir de viejo y en mí cama.

Breetai, sobre su odio a los micronianos: ¡No puedo verlos ni con lupa!

Max Sterling antes de conocer a Miriya: Yo no creo en el amor a primera vista.

Miriya a Max: No se enoje mi "chiquito", ya exite el viagra.

Rick Hunter: Ya no quiero pilotear naves, siempre soñé con conducir un microbús.

La mamá de Breetai: Ándele, mi´jo, tómese su leche pa´que crezca grandote y fuertototote.

Gloval a su tripulación del puente: Chicas, ¿Qué les parecería usar minifalda?

Minmay a su público: Anuncio mi cambio a "Minmay y sus Valkirias de plata".

Lisa: Lo que me gusta de Rick es que es valiente, maduro y, sobre todo, nada indeciso.

Rick a Minmay: Cántame la de "Ingrata Perjida".
Breetai: Creo que tengo complejo de inferioridad.

Dolza, el líder de los Zentraedi: Los Zentraedis siempre decimos: "no a la violencia y sí a Greenpeace".

Kyle, primo de Minmay: Mañana me uno a alcohólicos anónimos.

Minmay: Mi sueño es cantar con Luis Miguel o de perdida con RBD.

Rick antes de conocer a Minmay y a Lisa: ¡Juro que seré hombre de una sola mujer!

Max a Miriya: [illegible]

Lisa Hayes: [illegible]

Kyle a Minmay: [illegible]

Rick desesperado por que Minmay no lo pelara: [illegible]

El Almirante Gloval antes de que despeguen el SDF-1: [illegible]

Minmay antes de cantar en la batalla final contra los Zentraedi: [illegible]

Rick al pelear con Beetrai: [illegible]

Exedore: [illegible]

Lisa Hayes sobre sus "ojitos tapatios": [illegible]

Rick cuando fue sorprendido por Lisa en la seccion de lenceria: [illegible]

Almirante Gloval sobre la construccion de la ciudad dentro del SDF1: [illegible]

Breetai sobre los micronanios: [illegible]

Miriya a Max en la noche de bodas: [illegible]

Roy a Claudia después de besarla: [illegible]

Lisa a Rick después de besarlo: [illegible]

Breetai a Rick y a Lisa: [illegible]

Almirante Gloval cuando le informaron sobre la Protocultura: [illegible]

Rick a Lisa y Minmay: [illegible]

La tripulacion del puente de mando del SDF-1 al Almirante Gloval: [illegible]

Un mecanico a Rick sobre su nave: [illegible]

Gloval a Lisa Hayes: [illegible]

Minmay antes de cantar en la batalla final contra los Zentraedi: [illegible]

ROBOTECH

ESTRENOS

STEEL ANGEL KURUMI:

DULCES ÁNGELES DEL CIELO

Imagínate despertar con un beso a una hermosa chica que al abrir los ojos sólo piensa en ser tu devota sirvienta y cumplir todos tus deseos. Pues esto precisamente es lo que le pasa al joven Nakahito, un aprendiz de Sacerdote que tendrá la suerte de despertar a la dulce y a la vez combativa "Ángel de Acero" Kurumi.

Nos ubicamos en Japón a principios del siglo XX. **Nakahito** es obligado por sus "amigos" a entrar a la mansión de un supuesto científico loco, para averiguar si en verdad realiza raros experimentos con hermosas mujeres. Aunque al chico no cree en estos "cuentos", para su sorpresa se encuentra con una linda jovencita de largo cabello rosa, y sexy vestido de sirvienta a la cual despierta accidentalmente con un beso.

Para mayor desconcierto de Nakahito, aquella se presenta como Kurumi y declara que de ahora en adelante él será su "amo y señor". Entonces aparece un viejo, llamado **Dr. Ayanokouji**, quien dice ser el creador de Kurumi y le ordena luchar contra un gran robot tripulado por la doctora **Amagi** (su antigua asistente), que su creación vence con facilidad debido a su gran fuerza.



Así, Nakahito descubrirá que **Kurumi** es en realidad un poderoso robot de combate que junto a otros "ángeles de acero" fueron creados supuestamente para fortalecer al ejército japonés; sin embargo, la verdadera razón detrás de la creación de estos ángeles es un misterio que la pareja deberá descubrir.

En su viaje para saber qué son realmente los "Ángeles de Acero" se les unirá la tierna pero poderosa **Saki**, y la infantil e hiperactiva **Karinka**, ambas hermanas de Kurumi que al principio serán sus enemigas pero pronto se convertirán en sus más poderosas aliadas, sobre todo Saki, la cual muestra un "cariño muy especial" por su hermana.

Sin embargo, descubrir la verdad tal vez sea muy doloroso para Nakahito pues tal vez no soporte saber que en vez de un ángel celestial, Kurumi puede ser el ángel de la muerte que traiga la destrucción del mundo.

UNA SERIE DE ÉPOCA

Animax presenta en su barra nocturna, para aquellos que gustan de series con un sabor un poco más picante, **Steel Angel Kurumi**, anime creado por **Pony Canyon** en el 2004 y que sigue la fórmula de chicas guerreras sexys en escenas bastante subidas de tono, algo echii, en un Japón alternativo de principios del siglo XX, en donde la tecnología se mezcla de formas bastante extrañas, pues lo mismo vemos locomotoras de vapor, autos precarios y tanques anticuados, que sofisticadas chicas robots, con trajes bastante atrevidos para esa época y naves espaciales capaces de destruir al mundo.

Aun así es increíble el buen cuidado que los creadores tuvieron al recrear fielmente esta época, tanto en la vestimenta como en las ciudades, las cuales en ese tiempo tenían una fuerte influencia europea, sin que ésta choque con la estrafalaria tecnología con la que se creó a las Ángeles de Acero.

BELLEZAS CELESTIALES

Y hablando de las Ángeles de Acero, ellas son realmente el plato fuerte de esta serie, cada una es cuidadosamente diseñada para ser sexy, sofisticada y aguerrida a la vez. Lo mismo podemos ver a Kurumi, Saki y Karinka en escenas cómicas, dramáticas o fan service e incluso las escenas de pelea entre las diversas Steel Angel están tan bien elaboradas que no le piden nada a series como **Saint Seiya** o **Dragon Ball Z**.

En definitiva Steel Angel Kurumi tiene elementos suficientes para convertirse una de las series favoritas de los fans latinoamericanos del anime, así que recuerda que ahora ya puedes disfrutarla todos los lunes por la noche en el canal de paga Animax ¡No te la pierdas!


CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL DVD


MACROSS

Por Goji

ESTRENOS
BURST ANGEL
ARDIENTES ÁNGELES DEL INFIERNO

ANIMAX

En el año 2050, la ciudad de Tokio fue devastada por el mayor terremoto en la historia de Japón. Ahora este lugar en ruinas se ha vuelto un "pueblo sin ley" a la usanza del Viejo Oeste, en donde cualquiera podía estar armado, lo cual generaba una ola de gran violencia.

En medio de todo este caos y degeneración surgirán diversos grupos de vigilantes o "pistoleros" que, por el precio adecuado, están dispuestos a proteger a los inocentes ciudadanos (o al menos a aquellos que puedan pagar por sus servicios).

Uno de los grupos más solicitados será el liderado por la bella **Sei Bai Lan**, quien, al frente de sus "Ardientes Ángeles" –**Meg**, **Jo** y **Amy**– tratarán de traer la paz a la otrora resplandeciente ciudad de Tokio.

Jo se presenta como el personaje más enigmático de todos, que además de ser una peligrosa cazarecompenzas también tiene un pasado misterioso que tiene mucho que ver con el desarrollo del arma definitiva.



Ya sea en lucha cuerpo a cuerpo o tripulando su poderoso y letal robot **Jango**, Jo demuestra ser una efectiva combatiente, sobre todo a la hora de proteger a su mejor amiga Meg, una sexy "vaquerita" de 15 años que parece tener un "talento" especial para convertirse en la damisela en desgracia que siempre es capturada por los villanos.

Por si esto fuera poco, estas sexys mercenarias no sólo deberán enfrentar a diversos criminales, sino al corrupto grupo policiaco RAPT, el cual originalmente sería creado para defender a la ciudadanía, pero que ahora se ha vuelto su peor mal.

Sin embargo, el mayor reto para Sei, Jo, Amy y Meg estará por venir, en una batalla que no sólo definirá su destino, sino el de todo Tokio.

LOS ÁNGELES DEL INFIERNO LLEGARON A ANIMAX

El canal por cable Animax nos presenta **Burts Angel** (**Bakuretsu Tenshi**), anime creado por el afamado estudio **Gonzo** en el 2004 y el cual tiene entre otros éxitos series como **Hellsing** y **Chrono Crusade**.

Burts Angel cuenta con talentos como **Koichi Ohata** en la dirección, quien ha sabido recrear un Tokio futurista devastado y con enormes referencias de películas de Sergio Leone –director de Espaguetti Western como **El bueno, el malo y el feo**–. Éste es definitivamente un anime con toques neowestern, como si el Neo Tokio de **Akira** se hubiera mezclado con el viejo oeste.

Además, lo mismo vemos espectaculares diseños futuristas que devastados lugares llenos de suciedad. La animación 3-D se integra perfectamente con el tipo de animación más tradicional, sobre todo en las espectaculares peleas del colosal robot Jango tripulado por Jo.

BELLAS Y LETALES

Es obvio que uno de los puntos más fuertes de este anime es el fan service, pues presenta hermosas chicas que dejan con el ojo cuadrado al espectador. Por esa razón, Estudio Gonzo incorporó el talento del afamado diseñador **Ugetsu Hakua** para dar la forma definitiva a las sexys pero peligrosas cazarecompensas de Burts Angel.

Podemos apreciar cómo Ugetsu se basa enormemente al estilo del Viejo Oeste en detalles como el atuendo de Jo o la gabardina de Sei, basada en la que usara Clint Eastwood en sus películas. Pero el diseño más al estilo western lo vemos en Meg, cuyo traje anaranjado rematado con un sombrero vaquero al estilo "sexy cowgirl".

En definitiva, **Burts Angel** es una serie para aquellos que gustan del anime lleno de acción, aventuras y chicas sexys por montones. Así que no te pierdas las aventuras de estas ardientes ángeles, las cuales ya puedes disfrutar por el canal de cable **Animax**.

HUMOR

Por Goji



13 RAZONES PARA ODIAR A LYNN MINMAY

Si bien con sus canciones ayudó a vencer a los gigantescos Zentraedi y tiene muchos admiradores, lo cierto es que también son muchos los que por una u otra razón no podemos ver ni en pintura a la tal Miss Macross. Por eso, si aún no te unes al grupo de los detractores de esta chava, aquí te damos 13 razones para odiar a Lynn Minmay.

1- Cuando Minmay y Rick están atrapados en la parte inexplorada del SDF- 1, la chava hacía linduras como rayarle la nave a Rick disque para contar los días que pasaran encerrados, y el pobre sólo podía decir: "Y la acababa de pintar".

2- Esta chava tenía más cambios de carácter que una menopáusica histérica. Cuando creyó que ella y Rick iban a morir atrapados en el SDF- 1, le pide llorando que la bese, y justo cuando los salvan, ni lo pela, en cambio se pone a hablar y reír con sus rescatista, mientras él se queda con cara de "What?".

3- Eso del condenado concurso de Miss Macross ni quien se lo crea, pues que una niña babosa le ganara a una actriz con años de experiencia sólo pasa en las "taranovelas". ¿O qué, convenció a los jueces con sus "encantos"?

4- Sus canciones melosas y pegajosas, ya sean en inglés o en japonés, definitivamente no eran aptas para diabéticos, yo casi me corto las venas después de oírla cantar por centésima vez: "Mi novio es un piloto…"

5- Todos los mensos del SDF- 1 se dejaban engañar por su "carita de ángel" y la alababan por sus grandes talentos de cantante y actriz, cuando la verdad no había mucho de dónde escoger.

6- Muy cantante, muy cantante, pero la condenada siempre hacía playback. ¿No ven que su boca nunca sincronizaba con lo que cantaba en inglés?

7- Cuando el SDF- 1 volvió por fin a la Tierra no dejaron bajar a nadie de la nave porque no los querían en nuestro mundo, en cambio, a la "tierna" Minmay la dejan bajar como si nada por su estatus de estrella, y sólo porque la niña tenía ganas de visitar a sus parientes en China. ¿No le habrán zumbado los oídos por tantos recordatorios familiares de parte de los habitantes del fuerte Macross?

8- Era una despistada, mosca muerta de primera, no sólo hacía sufrir a Rick con su indiferencia, sino que la muy… cuando regresó de China, todo el camino fue sentada en las piernas de su primo Kyle disque porque la nave era muy pequeña. De paso debo mencionar que Rick era un idiota, pues en el viaje de regreso les sirvió de chofer.

9- A Minmay le deberían llamar la "la caja fuerte" porque nadie le encuentran la combinación a sus vestidos por ningún lado. Basta recordar el que usó cuando cantó en la batalla final contra los Zentraedi. Yo creo que en realidad las caras de desconcierto de los extraterrestres no eran por su canción… sino por el ridículo modelito que lucía.



10- Además era toda una rogona de esas de "pégame pero no me dejes" , tanto en la serie de TV como en la película, pues prácticamente se tiraba pa'besarle las "pezuñas" a Rick para que no la dejara.

11- Ah, y atenida como ninguna, a pesar de que no quería ir a dar conciertos o presentaciones personales, siempre hacía lo que le ordenaba su primo Kyle porque era la única persona de la que podía depender.

12- La mensa estaba segura de que las personas siempre tenían que amarla, y después de que prácticamente durante toda la serie ni peló a Rick, al final va con él –porque ya no tiene a nadie más– y le exige que la ame, pues no quiere estar sola.

13- Si aún dudan que Minmay era una mensa, basta recordar que en la película de **Robotech: the sentinels**, la muy babosa cantó… ¡En la boda de Rick y Lisa! ¿Qué persona en su sano juicio le canta a su rival que sea por siempre feliz al lado de su gran amor? Está bien ser tarado, pero ¿Por qué a nivel olímpico?

Y tú… ¿Por qué odias a Minmay?

Por JRR Yoda

MACROSS

Y SUS TRIÁNGULOS AMOROSOS



Podré no verte, podré no hablarte, pero jamás podré olvidarte.

Para hablar de Macross es obligatorio tocar el tema de los famosísimos triángulos amorosos, que en ocasiones se transforman en cuadrados o algo más. Así que sin más preámbulo comencemos con todo un clásico:

LA SAGA DE MACROSS: DOS MUJERES Y UN PILOTO

El primero y más famoso de los "triángulos" es el de Hikaru Ichijyo, mejor conocido como Rick Hunter, el personaje principal de la serie Macross y de la primera generación de Robotech.

Su primer amor es Lynn Minmey, a quien conoce gracias a que lo confunden como piloto de VF y se encuentra volando en la primera ofensiva de los Zentran (mejor conocidos como Zentraedi), cayendo frente a la casa de Minmay y posteriormente encima, justamente en su recámara. ¿Qué encuentro tan romántico, no? Y de ahí él se enamora a primera vista.

En un intento desesperado por alejar la guerra de la Tierra, el almirante Gloval experimenta con la Transposición, e inconscientemente, Hikaru y Minmey salen en el "avión de acrobacias" de éste, sólo para encontrarse en el espacio exterior y posteriormente quedar atrapados en una sección de la nave por doce largos días.

Durante ese tiempo, los dos se quedan muy juntitos, hasta que Minmey, viendo ya todo perdido, le dice a Hikaru que se casen. Entonces se pone un velo de novia hecho con un pañuelo y... justo en el momento en que se acercan románticamente unos inoportunos abren un hoyo en la nave, exactamente donde ellos estaban y los rescatan. ¡Qué fraude! Finalmente, viéndose rescatada, Minmay, se hace la olvidadiza, deslindándose del que desinteresadamente la cuidó y ayudó durante tantos largos días (ajá).

Después de eso, Hikaru se une a las fuerzas armadas como piloto de un VF, asignándole varias misiones. Por su parte, Minmay se pone a trabajar, se convierte en Miss Macross (un fraude en mi opinión), y después de la batalla en la Base Marte capturan a Hikaru, Misa Hayase y a Hayao Kakizaki, para posteriormente ser rescatados por Max Jenus.

En el proceso se da el primer contacto entre "micronianos" y "Zentraedi", así como el primer beso de Misa y Hikaru (sólo para que no los mataran, no piensen mal), y después de muchos meses la fortaleza regresa a la Tierra. Aquí entra el primer factor del triángulo amoroso Misa –Hikaru– Minmay, pero esto se comienza a complicar.

Llegando a la Tierra, Minmey regresa a Tokio en compañía de Hikaru, encontrándose al agradable de Lynn Kaifun, su primo, al que se llevan al SDF-1, de donde no los dejan bajar. Misa queda prendada de este patán, pues le recuerda mucho a su antiguo amor: Riber Frurink, siendo ahora un cuarteto amoroso, Misa – Hikaru, Hikaru – Minmey, Kaifun – Minmay, Misa – Kaifun. Después se estrena la película del "Pequeño dragón blanco" y Misa y Hikaru quedan atrapados en una sección de el SDF-1. Entonces se suscitan varias situaciones, inmediatamente después Lord Britai inicia y concluye pláticas de paz con el SDF-1 y le advierte a Gloval que Dolzar va a mandar millones de naves a la Tierra para destruirla. Y, en efecto, el planeta es casi aniquilado, pero se libra la última batalla donde ganan los humanos con la famosa "operación Minmey".

Regresan todos los sobrevivientes del SDF-1 a tratar de reconstruir, junto con los Zentran renegados, la devastada Tierra. Misa (ahora Mayor Hayase) y Hikaru (Capitán Ichijyo), formalizan un poco la relación, pero es interrumpida por la "encantadora" Minmay en el corazón de este gran bobo, quien se da cuenta de que Misa está enamorada de él, hasta que Claudia se lo dice.





Posteriormente Minmay va a vivir a casa de Hikaru, Misa y él no se hablan, hasta que el Almirante Gloval asciende a Capitán a la primera y ella debe partir al espacio. Entonces va a casa de Hikaru y le declara su amor, en medio de un ataque sorpresa y él sin saber qué hacer, finalmente sale tras ella y le declara su amor, dejando a Minmey con su único consuelo: su música. La pareja se casa en el año 2012, finalizando así el más famoso y recordado de los "triángulos" amorosos.

MACROSS PLUS: MATAME DULCEMENTE CON TU CANCIÓN

Corre el año 2040, y el lugar es el planeta Edén, donde sucede otro de los triángulos amorosos más famosos del universo Macross. La historia comienza así: han pasado 30 años después de que terminó la primera batalla contra los Zentran, y un piloto del ejército, llamado Isamu, es enviado a dicho planeta.

Isamu es muy temperamental y es famoso por su forma de volar, por ello es enviado como piloto de pruebas. Allí también está **Guld Bowman**, un viejo amigo con el que parece haberse peleado muy seriamente en la adolescencia por una mujer: **Myung Fan Long**, quien entra nuevamente a sus vidas como la productora de **Sharon Apple**, la cantante digital más famosa de la galaxia. Y es ella la que hace que los problemas resurjan con mayor fuerza, pues no sólo provoca que nuestros afamados pilotos peleen por ella, sino que crea un verdadero pentágono amoroso.

Además, nos encontramos con una chica, la Operadora de la base New Edwards, y quien apoya el proyecto YF-19. Su nombre es **Lucy Macmillan**, quien posee un cuerpo de tentación que no hace pensar dos veces al piloto de pruebas del YF-19 para involucrarse sentimentalmente con ella.

Finalmente, en el concierto de aniversario de la UN Spacy, Sharon logra controlar a la nave de prueba Fantasma X-9 y al SDF-1, para intentar quedarse con Isamu aunque sea con su cadáver (qué severo). En el proceso el Fantasma es destruido, costándole la vida a Guld; mientras Isamu, increíblemente, pasa todas las defensas del SDF-1 y logra acabar con la terminal que proporcionaba energía a la torcida Sharon Apple.

Aquí el triángulo se simplifica mucho pues dos de los protagonistas están muertos (¿o destruidos?), Lucy se queda sólo como una amiga, restándonos Isamu con Myung, quienes se quedan juntos hasta el final de sus días.

MACROSS 7: EL CLUB DE LOS CORAZONES ROTOS

La nueva clase Macross, "Macross 7", dejó la Tierra siete años después de la primera serie y continúa su viaje en busca de un planeta que pueda ser colonizado, con **Mylene**, la séptima hija de Max y Miriya (qué cabalístico suena esto).

La historia cuenta la vida de los habitantes de la Nave City 7, la cual fue enviada al centro de galaxia con una flota. De pronto, son atacados por una raza llamada **Varuta** (una especie de vampiros energéticos), quienes quieren robar energía humana que abunda en las personas creativas.

Por primera vez la serie no se centra en los pilotos, sino en la banda de rock **Fire Bomber**, rompiendo con la tradición de utilizar a las "Idol", e implementando una mezcla de j-pop y hard Rock, en un grupo integrado principalmente por Mylene Jenus y **Basara Nekki**, entrando el piloto de la fuerza Diamante, **Gamrin Kizaki**, a hacer el clásico triángulo amoroso de todos los Macross: Gamrin –Mylene– Basara.

Algunos puntos interesantes son, por ejemplo, que: Max y Miria no se hablan y por alguna razón están peleados (tan unidos que eran ellos).

MACROSS II: MI NOVIA ES UNA EXTRATERRESTRE

Esta serie es una historia alterna a todas las series de Macross, comienza con un reportero de la SNN, muy entrometido, de nombre **Hibiki Kanzaki**, que en uno de sus reportajes especiales para descubrir por qué la UN Spacy ha relajado la disciplina, se encuentra con **Silvie Gena**, quien como primera impresión le deja la de sus nudillos en la cara.

La razón es porque una nueva raza de extraterrestres viene a la Tierra, su nombre es Marduk, y gracias a sus Emulators son inmunes al canto de Minmay, penetran las defensas de la UN Spacy con facilidad.

En uno de los ataques, Hibiki, se topa con una "extranjera", su nombre es Ishtar, que en realidad es una Marduk y le dice que ella es una "emulator" y que todas las de su clase son capaces de exaltar el deseo de lucha de sus soldados por medio de su canto. Le hace saber que ella piensa que la Macross es la nave que las leyendas de su raza llaman **Alus** y que está escrito que salvará a los Marduk de ellos mismos, dando fin a la guerra.

Ella es la tercera en el triángulo amoroso Hibiki – Ishtar – Silvie, aunque existe un cuarto, el Marduk llamado **Lord Feff** que está "enamorado" de Ishtar, rematando así el nuevo cuarteto amoroso.

Lord Ingues decreta la destrucción de la Tierra y se transporta con toda su flota para realizarla. Ante la aparición de la flota enemiga, los cañones Macross entran por primera vez en acción, pero Lord Ingues y sus guerreros penetran las defensas terrestres. Silvie y Hibiki reactivan al legendario SDF-1, esperando que ésta sea en realidad la Alus de la leyenda Marduk; sin embargo, su poderoso cañón no causa ni un rasguño a la base enemiga.

En ese momento, Silvie y Hibiki se declaran su amor, así Ishtar comprende que ella es la Alus y con un discurso hace que entre las filas Marduk nazca una rebelión, la canción de la Alus resuena y con ella termina la tiranía de Ingues, llegando así la paz entre ambas civilizaciones.



MACROSS ZERO: AMOR EN LAS OLAS

La historia se centra en un joven piloto de nombre **Shin Kudou**, piloto de un F-14 de la ONU, cuyo avión es derribado por un misterioso caza que tiene la capacidad de transformarse en "humanoide" de la facción anti-ONU. El cae derribado y mal herido en una isla conocida como **Mayan** a mitad del pacífico, en la cual hay oculto un secreto de las estrellas, además del complemento para formar el triángulo amoroso.

En esta ocasión son las hermanas: **Sara** y **Mao** Nome, la primera es la guía espiritual de la isla, quien de primera instancia rechaza y literalmente corre a Shin de ahí, mientras que la otra, su hermana menor, queda prendada de él y le enseña la isla.

El romance se desarrolla más entre Sara y Shin, pues Mao es una muchacha muy joven. Al final, Sara salva la isla Mayan uniéndose a un misterioso "Hombre-pájaro" y Shin la sigue hasta las estrellas y ambos terminan unidos (de cierta forma), siendo así un final muy extraño para cualquier saga de Macross.

En realidad, en Macross podemos observar todo tipo de tramas, M. Idols, bandas como la Fire Bomber, pero siempre encontraremos un común denominador: los triángulos amorosos, que en ocasiones pueden llegar a ser polígonos o cuadrados, dependiendo de los corazones involucrados, quienes pueden ser resignados como fue con Lucy o encuentren su destino como Ishtar, o hasta completamente entregados a la música ("qué mal me leí"), o simplemente quedar al final sólo con la persona que amas (aún si tu amigo murió exterminando a una máquina loca). Además, Macross, sin triángulos amorosos... no es Macross, pues siempre nos gusta saber que hay alguien detrás de nosotros, y que no es para asaltarnos.

Dedicado a todos los pioneros...
Yoda fuera.



Por Hellscream

MACROSS

LA GLORIA DE LAS PODEROSAS VALKIRIAS

No sueñes tu vida, vive tu sueño...

Las Valkirias (del alemán antiguo Walkyrien), cuyo nombre significa "Escogedoras de los Caídos", eran mujeres guerreras y asistentes especiales de Odín, el dios del cielo, enviadas para escoger cuáles de los guerreros muertos serían llevados hacia el Valhala, donde eran bienvenidos con una bebida exquisita. El palacio Valhala era parte de Asgard, la casa de los dioses.



MÁQUINA DE DIOSES

Dentro del universo de Macross y Robotech, las Valkirias son el nombre clave que se les da a sus poderosas naves. Estos magníficos mechas son a primera vista simples aviones de combate, los cuales cuentan con sus armas normales, es decir cuatro misiles de alto poder y un arma de repetición, al más puro estilo de una metralleta.

Ahora seamos testigos de lo que estas maravillas de la tecnología nos ofrecen, para comenzar no es una simple arma de repetición, sino un arma de asalto de alto poder y de alta tecnología. Los misiles poseen un rastreador a base de calor, además de que no son cuatro (ciertamente nunca se supo con exactitud cuál era la cantidad exacta de los misiles, pero eran más de veinte).

El recubrimiento del avión era de blindaje supremo, y lo más innovador y exclusivo de estas diosas del aire es: tres fases de conversión donde pasan de ser un simple jet de batalla a un robot en toda la extensión de la palabra, pues de los propulsores surgían las piernas, de la parte del tren de aterrizaje se encontraban los brazos, y con un movimiento suave, pero muy complejo, la cabina. La parte posterior a ésta eran el pecho del mecha, para que la cabeza saliera de la intersección de estas dos zonas.

Pero no sólo eran esas fases, puesto que la denominada como "guardián", o "gerwalk", era la fase intermedia a estas dos; es decir, que no era la transformación completa de avión, ni tampoco completa de robot, sino que sólo los brazos y las piernas de la valkiria eran visibles, dejando de lado el tren de aterrizaje pero manteniendo el control y la velocidad deseada, y con el poder del arma principal con una manejabilidad suprema.

Este modelo de ave de guerra fue un secreto de la UN Spacy (UN, proveniente de United, y Spacy de espacio), ocultándolos como simples cazas de guerra, pero haciendo máquinas de ensueño.

A continuación te mostraré su evolución desde ser un simple prototipo inestable, hasta llegar a

ser controlado sin la necesidad de las manos, sólo utilizando la mente.

EL COMIENZO

Macross Zero

En esta saga de Macross, es donde se introduce el modelo **VF-X1** (proveniente de las siglas inglesas Variable Fighter, que significa Peleador Variable o combatiente modulable, por las fases que se tenían planeadas), en el mes de noviembre del 2007, que al ser el más austero no es transformable, para dar paso al modelo **VF-0S**, en el cual varios pilotos de pruebas lo trataron de controlar, pero el más calificado fue Roy Focker, quien logra "domarlo" a la perfección. Este modelo fue inspirado directamente del F-14 y el MIG-29, ya que la velocidad del primero y la fortaleza y poderío del segundo hacían la nave perfecta, balanceando rapidez y destrucción.

Aquí es donde se hacen las modificaciones pertinentes para las tres fases, que desde este punto son conocidas como **Fighter** a la fase de avión "convencional"; **Gerwalk** a la fase intermedia y la de mejor balance; y **Battroid** o "Battloid", la más poderosa y en la que la semejanza con un robot es casi perfecta.



Las naves más representativas de esta saga son las piloteados por Nora Polansky y D. D. Ivanov, con el modelo más refinado, pero igualmente inestable, **SV-51** (Súper Valkyrie), personalizados para cada uno de ellos. Además de los VF-0D, utilizados para entrenamiento con balas de pintura y reales, al igual que el renovado VF-0A, que daría pasó a los nuevos modelos, como el VF-1S.

SDF-1 Macross

En esta saga se introdujo la nave de batalla **VF-1**, especializada y ya perfeccionada con un compartimiento para misiles, tipo HMMP-02, siendo estos de tamaño pequeño, al grado de llamarlos micro (obviamente para su tamaño normal).

Pero en el año 2008, específicamente en agosto, se lanzan a batalla limitándolos a la fase "Fighter", para que el día 23 de noviembre del mismo año se presentara el modelo VF-1ª como prototipo y que finalmente volara el día de su exhibición seis días después. Este modelo es aquel que fue utilizado por todos los pilotos con rango bajo y que se limitarían a batallas de asalto y defensa.

A su vez, el **VF-1S** (Strike), es presentado y aprobado como el caza de mejor funcionamiento, proporcionado sólo a líderes de escuadrón y capitanes, ya que estaba dotado de un lanzador de micro misiles modelo HMMP-02, que lograba almacenar más misiles que los caza normales (aproximadamente 200 más). Su poder destructivo era más eficiente.

Las naves más representativas de esta saga son la VF-1S, del capitán Roy Focker, llamado también **Skull Leader** por el cráneo que llevaba en la cabina del piloto.

Además de ser un modelo del actualizado VF-1, es la nave ícono de Macross, ya que al morir Roy le es heredada a Hikaru. Así como las naves del escuadrón bermellón, liderados por el mismo antes de tomar el control del Skull por el fallecimiento Focker.

Un nave también poco común y que se volvió objeto de miradas atónitas, fue el modelo **VF-1T** (Transport), en el cual Misa es atacada mientras es escoltada por el escuadrón bermellón. Es un modelo sin armamento y exclusivamente de reconocimiento y transporte.

SEGUNDA GENERACIÓN

Flash Back 2012

En este OVA se maneja un nuevo modelo de Valkiria, el **VF-4 Lightning III**, el cual fue exclusivo para esta obra. Fue presentado, según la línea temporal, en octubre del 2009, continuando su producción y actualización hasta el 2012, donde se hace una de las naves base para exploración. Fue la más significativa, pues aunque sólo sale cerca de tres segundos, es fundamental para crear nuevas Valkirias de batalla.

La nave que también incursionó fue la **VF-1X, Plus Enhancer**, actualización del VF-1S, la cual trabajaba con la eficacia de turbinas de reacción termonuclear, que hacia de su velocidad algo escalofriante, pero igualmente inestable y muy peligrosa pues la velocidad era demasiada y hacia que los pilotos perdieran el control rápidamente.

Macross do you Remember Love?

Siendo esta una recopilación de SDF-1 Macross en una película, la línea de tiempo no se detiene, por lo cual se maneja como un recuerdo, pero sin dejar de ver los avances tecnológicos militares de la época. Por lo cual la nave mas emblemática en esta parte es la **YF-11 (2030)**, no sólo por ser la que más ha durado sino por que es la nave que se volvió base en la fuerzas de la UN Spacy, además de ser desarrollada por un niño genio.

Así es, recibe su nombre por su descubridor **Yan Newmann**, que propuso la idea a las industrias Shinsei de colocar sus iniciales a todos los modelos posteriores a su magistral idea, la cual siguió cosechando frutos hasta un futuro no muy lejano. Por otro lado, F es por Fighter, como siempre se ha manejado. Fue el caza más utilizado y efectivo hasta el año 2039 en el mes de julio, cuando Shinsei propone el proyecto de la nueva y mejorada YF-19,



que se le da el nombre por el hecho de llevar seis ideas anteriores al nuevo modelo y no resultar exitosas.

Macross Plus

Todavía tomando la premisa del YF-11, la empresa desarrolladora de Valkirias, Shinsei, presenta el prototipo **YF-19**, desarrollado en el año 2039 y probado en septiembre del mismo año, por lo cual para el siguiente año está lista para ser probado por los mejores pilotos y tomada en cuenta para ser la siguiente arma base de la UN Spacy. Sin embargo, ese mismo año General Galaxy prepara el prototipo, **YF-21** y ambas se disputan el proyecto. El YF-19 es piloteado por Isamu Alva Dyson, mientras que el YF-21 es Guld Goa Bowman.

Las principales innovaciones de éstas es que el YF-19 se le da un control y manejo suave y veloz, con la capacidad de tener adjunto un escudo en su forma de pela Battriod, así como un diseño aerodinámico con las alas hacia el frente. Mientras que en el YF-21 se puede controlar manualmente, o mentalmente, lo cual hace más veloz, pero la mente debe estar fuera de distracciones y perturbaciones, de lo contrario el control se perderá completamente.

Para misiones de exploración se crea al **VF-17 Nightmare**, que hace gala de ser indetectable y de tener una velocidad de vértigo. Por otro lado, secretamente es desarrollado un nuevo diseño, el denominado **Ghost X-9**, una Valkiria realmente poderosa pero con la mayoría de sus componentes automatizados. Por esto se vuelve en un peligro al ser controlada por Sharon Apple en la celebración del aniversario del fin de la primera guerra Macross, haciendo que el piloto de pruebas Guld y el piloto Isamu le hagan frente con los modelos a su comando; es ahí donde Guld pierde la vida destrozando al X-9.

LA EVOLUCIÓN FINAL

Macross 7

Después de los acontecimientos con los modelos YF, en el año 2041 se toma la decisión de hacer al VF-19 (proveniente del YF-19), el caza de batalla principal de la milicia.

Por otro lado, en diciembre de 2042, y con varias modificaciones, se construye el caza **VF-22S (Stormvogel)** para operaciones especiales, por lo cual ambos prototipos son aprovechados pero de una manera poco común, ya que la funcionalidad y manejo de estas Valkirias es a base de música, gracias a misiles "Speaker Pods", los cuales cuentan con un altavoz, haciendo que se adhieran a las naves enemigas gracias al sonido; los integrantes del grupo musical "Fire Bomber" son los más indicados para dirigirlas.

El VF-22S es comandado no solamente por el capitán Max Jenus, sino también por su hija Mylene, y el VF-19 por el protagonista Basara Nabiki, quienes manejan estas naves con sus guitarras. Ambas son las emblemáticas de esta serie.

Macross 7 Trash

En este manga, la última oficial, se dan las últimas innovaciones en los mechas, aunque son relativamente pocas. Solamente presentan como innovación las Valkirias de los enemigos (los Varauta), y sus modelos son prácticamente idénticos. Por otro lado, las Valkirias de la UN Spacy cambian de "musicales" a duales, es decir que se pueden pilotar manualmente y con la ayuda de un instrumento musical.

Macross Digital Mision VF-X

Bajo el respaldo de **Harmony Gold, Unit Inc.** y **PSX,** la saga de Macross toma un nuevo revuelo gracias a los videojuegos, por lo cual existe una gama de Valkirias que se pueden elegir para jugar. Como raptaron a las "Milky Dolls", la UN Spacy crea una nueva nave de asalto, la **FZ-150 Pheyos**, tomada del diseño del VF-19. Tiene un diseño plano casi en su totalidad, lo cual le da una maniobrabilidad inestable, pero una velocidad muy superior al VF-19.

Macross II Lovers again

En este el denominado patito feo para todos los fans de Macross, sólo se retomaron los modelos VF-19 y las naves de los Marduk, por lo cual no se hace demasiado hincapié en estos modelos y son además los mismo de **Macross 7** y **Macross 7 Trash**, por lo que no existen innovaciones en este punto.

Nada más me resta decir que si algo caracteriza a Macross es su variada y extensa colección de mechas, los cuales son más que espectaculares, por lo que la mayoría de los modelos son muy vistosos y llegan no solamente a ser un modelo coleccionable y un ícono, sino también una de las estrategias de mercadeo más grandes de la historia, que llegó a competir con grandes como **Gundam** o **Ultraman**.

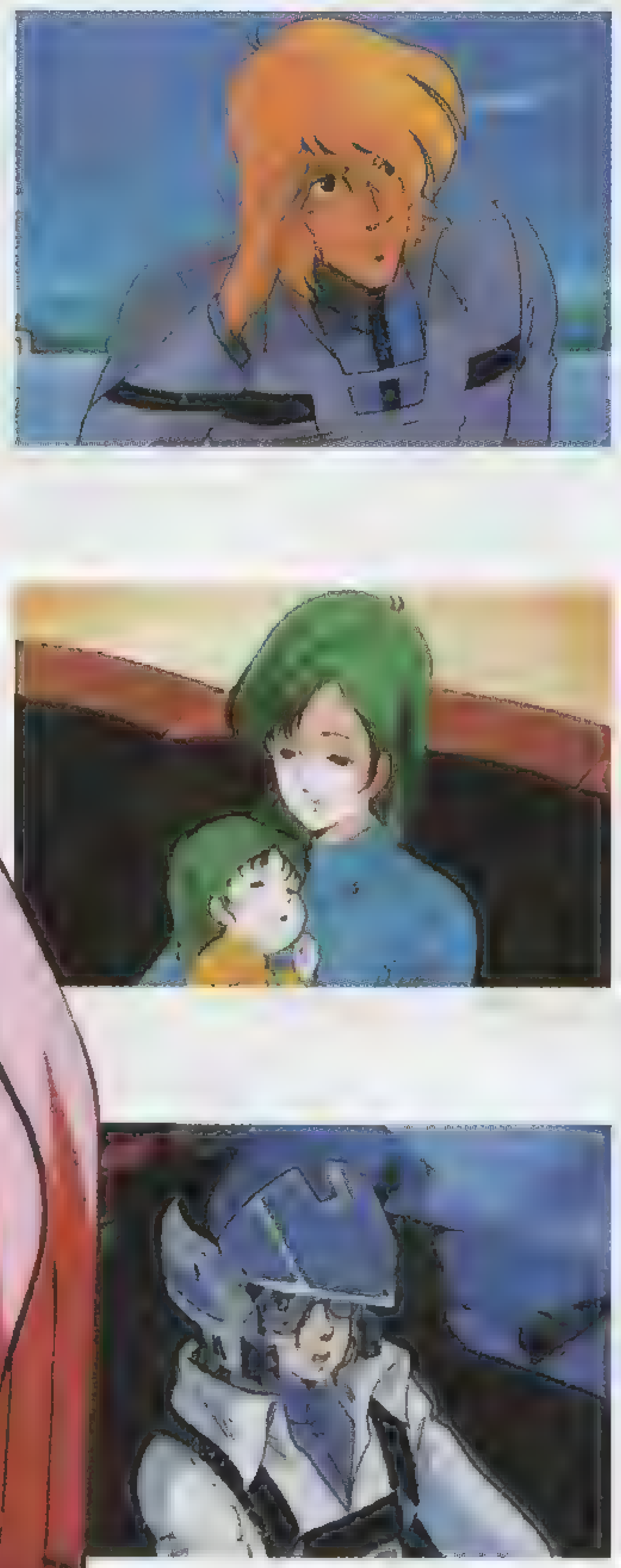
Así que no lo dudes, si logras conseguir algún modelo de Valkiria, tómalo y obsérvalo, ya que no estás frente a una pieza de colección, sino a una maravilla de la tecnología que la UN Spacy te ha dejado contemplar, que tiene sus propia historia y que ha ayudado a derribar los más grandes modelos de naves militares de la historia. Hellscream out.





Por Ivonne López O.

LOS MAESTROS DE LA MERCADOTECNIA



Por las décadas de los 50´s y 60´s el anime empezaba a introducirse en nuestro continente y con ello una nueva cultura y, por qué no decirlo, un nuevo mercado lleno de productos novedosos y variados para un público dispuesto a consumir.

Sin duda, una de las series que más han dejado huella en la generación de los 80´s es **Robotech**, considerada un parteaguas tanto para la apertura de la transmisión de series niponas como para un mercado completamente novedoso.

Con lo que se tuvo la oportunidad de traer más y novedosas series que nunca se hubiera pensado distribuirlas por este lado del charco.

Todos sabemos lo que ocurrió con el cambio de nombre de la serie y por qué se extendió a cierto número de episodios. Así que no profundizaremos en eso, lo que nos toca decir son los motivos por los cuales se le cambió el nombre y las consecuencias de ello.

El responsable: Carl Macek, quien tenía indicios del dibujo nipón y además escribió el libro **Heavy Metal: Animation for the Eighties**. Tuvo en sus manos la serie de **Macross** en el año de 1984, pero los problemas se dieron cuando quisieron comercializarla tanto en TV como en figuras y juguetes, ya que una juguetería llamada **Revell Incorporated** tenía derechos de distribución en Estados unidos de los modelos de dicha serie, lo que ocasionó problemas con la distribución por parte de Harmony Gold,









compañía que tenía en su poder la serie, y la juguetería no podía vender sus productos por ser la primera en tener derechos del nombre, así que tanto uno como el otro se veían en un bache ocasionado por los derechos, los cuales les impedía la explotación completa tanto de la serie como de los productos. Sin embargo, hablando se entiende la gente y llegaron a un acuerdo, dando como solución el cambio de nombre de Macross a Robotech. Y todos felices y contentos, ya que se pudo comercializar para lanzarla en TV, jugueterías, cadenas de doblaje, editoriales independientes y, por supuesto, su comercialización a otros países.

Así que gracias a él, México (1987) como América Latina y por supuesto el vecino país del norte (1985), tuvimos la oportunidad de apreciar la serie llamada Robotech.

TODO UN MUNDO DE MERCANCÍAS

Lo primero que se dejó ver por estas tierras, hablando de Norteamérica, fueron los juguetes; digo, con todo eso de los derechos no se podían perder la oportunidad de venderlos, y más si tenemos en cuenta de que la serie tuvo mucho éxito.

Muchas compañías de juguetes han entrado al mercado de Robotech, entre ellas **Matchbox**, que sacó unas figuras de acción que no tuvieron mucho éxito y fueron canceladas. Pero también puso varias líneas de juguetes, como las hechas a escala de Macross Destroids, pequeños huevos de Valkirias, escalas de Alphas y Cyclone –todos hechos en Japón y reempacados en Estados Unidos–. Más tarde se hicieron juguetes específicamente para esa compañía.

Hasbro compró los derechos de las Valkirias de Bandai a una compañía japonesa de juguetes para hacer y vender los juguetes de Macross. En ese mismo momento, Revell adquirió los derechos de varias líneas de los modelos de Bandai, como tres Valkirias de Macross, un mecha (Orguss), y Dougram, otro mecha que nunca salió de Japón. También se lanzaron a la venta unos juguetes que lo único que tenían en común con toda esta serie, películas y demás era el nombre, ya que Revell sacó unos artículos promocionales llamados Robotech Defenders.

Claro que ahora existen más artículos o figuras de acción, según como se desee verlo, y los precios van de los 10 a los 200 dólares, tomando en cuenta que estos precios pueden variar según las características del producto que se desee, como su tamaño, año de edición, etc., como el lugar en donde puedes adquirirlos. Así que si es a escala o es de promoción o una verdadera reliquia lo que deseas adquirir, entonces tendrás que poner a engordar a tu cochinito.

Pero eso no es todo lo que podemos encontrar, ya que también existe el **juego de rol** de Robotech –de la editorial llamada Palladium Books que se encuentra bajo la autoría de Kevin Sembieda– y es un adaptación de la serie de TV.

Claro no podían faltar los **videojuegos**, y es que este tipo de mercado abarca sectores de diferentes rubros, pues ahora no solamente lo juegan los chavitos, sino también uno que otro adulto que





añora aquellos tiempos de niñez o juventud, recuerdos que se quedaron grabados en su mente de cuando vio la serie, además da conocer un nuevo juego a las generaciones subsecuentes.

Resulta que **GameTek**, una compañía de juegos, obtiene la licencia de Harmony Gold para realizar un videojuego en 1996. El título era **Robotech: Cristal Dreams**; sin embargo, no se llevó a cabo por problemas financieros, declarándose en bancarrota, aun cuando el demo fue presentado, pero no tuvo el impacto que esperaban. Aunque de todos modos puedes encontrar varios títulos para diferentes consolas, como **Battlecry**, **Invasión** (2004), etc. Donde se cubre a ese sector del mercado.

Y a pesar de que el furor de la serie ya estaba pasando y queriendo repetir su éxito, se sacó una película, la cual no fue tan aceptada como se esperaba. Así que la serie **Robotech II** se editó en forma de novelas y en USA salió una más que daba por terminada la saga, su nombre era **Robotech The End Of The Circle**.

Además de que también se encuentran **libros de arte**. A parte, en México para los más fans y curioseando por rincones obscuros, se puede encontrar un cómic, que es más una parodia de la serie que una versión realista y fiel a la original.

MÚSICA INOLVIDABLE

Para estas alturas ya hay varios formatos de música, pero en aquel entonces se conocían los LP´s y los casetes –¿qué es eso?, pues antiguos formatos para escuchar tus canciones favoritas, eran algo difícil de llevar y más si los querías escuchar en el metro–. Los LP´s o acetatos son unos discos negros enormes que con cualquier cosita se rayaban y los segundos aún circulan, pero cuando la cinta se rompe, lo cual no es muy difícil, ya no sirven para nada.

El proyecto de la música involucra mucho trabajo y mucho personal. Los autores de dichos soundtracks son **Ulpio Minucci** y **Arlon Obres**; ellos fueron contactados por Harmony Gold para producir la versión en inglés de la serie. Lo que ellos hicieron fue componer la entrada. Los autores realizaron varias y muy diversos temas para todos esos momentos intensos que se muestran en la serie. Después siguieron componiendo hasta llegar a los 80 capítulos.

Para Macross, varias piezas fueron compuestas para representar la acción, otras para los personajes y las diferentes tramas, y por supuesto, para aquellos momentos románticos entre ese triángulo amoroso. Pero ellos no son los únicos que realizaron trabajos, sino que también incluyen un material adicional de **Alberto Rubén Estévez**, otro compositor que le da un toque variado. Para la versión extendida de la música de fondo, los compositores se dieron a la tarea de escribir canciones para el personaje de Lynn Minmay, ya que ella formaba parte importante dentro de la trama.

Y mientras se va avanzando y las nuevas generaciones comienzan a adentrarse en el mundo del anime, hacía falta ahora crear nueva música para las nuevas historias, así que para ello se contó con la participación de **Steve Wittmack** y **Michael Bradley**, además de componer para la película **Robotech the Movie: The Untold story**, –como para la segunda parte–, "Los Sentinelas"; sin embargo, los dos proyectos no pudieron completarse como se esperaba.

Robotech Perfect Collection LP se produjo bajo Us Renditions en 1987, y en 1995 se sacó otra colección más completa y remasterisada que casi coincidía con el décimo aniversario, que para conmemorarlo se realizaron dos CD, en 1996, que contenían toda la música de Robotech.

El primero incluye toda la música de la serie producida por BMG Music, dando un total de 41 tracks. Y el segundo son las canciones de la misma, pero con arreglos vocales con 17 tracks; así como de **The Sentinels**, que tiene los siete extras más sonados e incluyen ocho páginas del folleto.

Algunos de los temas que se incluyen son:

Macross City, de Ulpio Minucci
The Mysterious Ship, Ulpio Minucci & Arlon Ober
Desolation, Arlon Ober
Reflections
We Will Win, cantado por Reba West

Los soundtracks, a parte de ser una música que animaba y caracterizaba a Robotech, contaban con un buen trabajo por parte de todos aquellos compositores, y causaron una fiebre para los akiba-kei amantes de esta serie, ya que tenían temas como **Flower of Life** y algunos interpretados por Lynn Minmay como **The Way to Love**. Y aunque se les haya olvidado uno que otro tema, lo más seguro es que los reserven para poderlos incluir en otro soundtrack con más canciones y así poder explotarlo y venderlo a todos aquellos que aman la serie.

Pero eso no es todo lo que puedes encontrar de dicha saga. No podrían faltar las obligatorias playeras, las tazas y todo aquello que se pudiera vender, como en México que te puedes encontrar desde una figura original, hasta una hecha de cartón vendida en el mercado de los domingos, así como unas llamativas y delicadas tangas o bóxer, con un estampado hecho a las prisas y medio borroso o poroso. Pero eso es lo que menos importa, el objetivo es vender.

Tampoco podemos olvidar todos los videos de la serie, ya sean remasterizados, en promoción o con alguna que otra novedad que siguen siendo los mismos capítulos pero a veces lo único que hacen es cambiar la portada y/o agregar algún detallito, como una figura o un dibujo relacionado con el producto. Al igual que las películas, todas ellas varían en precio según sea el año de edición y lo que contenga el paquete, dando un total que va de 50 a 300 dólares aproximadamente. Una curiosidad fueron las tarjetas de crédito con las imágenes de Macross TV, una edición fue especial para Japón y otra para EEUU.

No hay que olvidar que por mucho que te guste una serie y quieras tener todo de ella, no es necesario que compres las tazas o las figuras que te encuentras en cualquier lugar, está bien que lo quieras todo, pero hay límites; como exigir que los productos sean originales, que no solamente cambien la portada, como en algunos casos, y que realmente sea algo novedoso, digno de estar en esa grande y privilegiada colección de un akiba- kei.

Por Hellscream

MACROSS
LAS MISIONES DIGITALES

A lo largo de su historia, Macross ha desarrollado diversos modelos y muchos productos de mercado, pero algo que ha trascendido en su historial es su incursión en las consolas de video, con videojuegos de una calidad altísima para su época, pero tristemente sin ser un gran éxito comercial, sino que están más s a sus fans que al público en general.

De todos modos, les diré cuáles han sido las misiones digitales en las cuelas ha incursionado Macross y también Robotech, teniendo nombres distintos, y auque no se quisiera, tramas distintas.

MISSION START: UN VIAJE AL PASADO

CHOU JIKUU YOUSAI MACROSS

Un título para la ya antiquísima consola de **Famicom Nes** (Family Computers, Nintendo Entreteniment System), en el que tomabas el rol de Hikaru abordo de tu Valkiria VF-1S, en el año de 1982. Fue respaldado por Bandai y Nintendo.

Un juego lineal e idéntico en todas sus etapas visto en forma lateral y en 2-D, donde debías destruir naves Zentraedi, en su gran mayoría naves de reconocimiento base Zentran (los de dos patitas), pasando por las naves de élite y las más básicas de las fuerzas extraterrestres. En fin, llegas a las naves nodrizas que hacían la transposición y tú, con tu navecita, debías destrozar su núcleo, que estaba conformado por muchas esferitas que se defendían con "balas" de fuego, tratando de eliminarte.

El juego era prácticamente eterno, pues el nivel subía en dificultades como en obstáculos para llegar a la nave nodriza, y después de hacer hasta lo imposible, la méndiga nave te disparaba más rápido y te mataba.

Tristemente este juego (como la mayoría de su época), no contenía batería y no podía ser salvado, así que era "comenzar desde el principio" siempre. Pero no deja de ser toda un joya pues para su época, simplemente poder pasar a las tres fases de la Valkiria era fabuloso. Por otro lado está la banda sonora, aunque sólo contenía la canción (en midi) de Minmay: "My love is a pilot", la cual era fantástica pues te quedabas con la tonada toda la semana. Lo único malo de este juego era que después de pasar innumerables misiones tu final era que la chica salía en kimono y te daba un beso.

SDF-1 MACROSS SNES

En este juego se continuó con la base clásica del primer título, con la variación de que aquí podías elegir entre tres pilotos, con su respectiva Valkiria cada uno: **Hikaru** (VF-1S blanco), **Max** (VF-1S Azul) y **Miria** (VF-1 rojo), obviamente cada una con sus muy particulares características; es decir, Hikaru era el más balanceado y el más pesado por consecuencia, su velocidad se veía notablemente afectada. Por otro lado, Max era el de alto poder y buena movilidad, pero difícil de controlar, y Miria era la más veloz de los tres y extrañamente la más estable, pero con un poder destructivo muy malo.

A partir de este punto todos lo juegos que tenían explícito el nombre Macross o Robotech fueron llevados por **Harmony Gold**, quien compró los derechos de esta serie. A diferencia de su predecesor, éste sí tenía más texturas y locaciones distintas, siguiendo la historia del primer anime, pero cambiando de la Tierra al espacio, llegando hasta Marte, con la base de destruir muchas naves enemigas, y al final una más poderosa denominada jefe.

MACROSS 7 BM7JA

Este es un juego de pelea en 2-D parecido al de Macross de Snes, para **Game boy color**. Es muy difícil de encontrar, de hecho su existencia era una leyenda, pues realmente muy pocos han conseguido siquiera jugarlo, además nunca llegó a nuestro continente, por eso muy pocos videojugadores lograron conocerlo.



Sin embargo, la historia era también bastante lineal y sus gráficos muy parecidos a su precuela en Macross SDF-1 para Snes, con la diferencia de que aquí piloteabas el VF-19 o VF-22S de los protagonistas de la serie **Macross 7**.

Lo más rescatable de este título era su fabulosa banda sonora, que era muy fiel a las canciones de Macross 7 y que cambiaba dependiendo del escenario que estuvieses jugando. Además de que dependiendo del nivel de dificultad, la música iba cambiando.



SDF-1 MACROSS GAME BOY ADVANCE

No hay mucho qué decir al respecto, se trata de una copia prácticamente igual a la versión de Snes, esta vez para **Game Boy Advance**, con la diferencia de que esta vez sólo hay nueve misiones y que además cuentas con un número limitado de misiles (pero ahora contabas con ellos), y que puedes elegir a un nuevo piloto, el maestro **Roy Focker**, quien tenía la mejor stamina de todos.

Otra innovación está en el hecho de que puedes comprarle mejoras a tu Valkiria, como más velocidad, o más fuerza en sus disparos; fuera de esto era idéntico al de Snes.

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

El primer título para **PSX (Play Station)**, a cargo de Harmony Gold, con una trama mucho más compleja que todas las anteriores, además de que tiene clips animados en 3- D y clips de animación normal cada vez que cumplías con uno de tus objetivos.

Aquí, dependiendo de cómo fueras avanzando, obtenías más modelos de Valkirias las cuales están a tu disposición para utilizarlas y comenzar la misión con nuevos modelos, o los ya clásicos VF-1S. El juego estaba completamente en 3D y la vista, a diferencia de los juegos anteriores, era de la parte trasera (tercera persona), viendo toda la nave. Además, como ya es costumbre poder transformarla en sus tres fases.

La historia es simple pero más compleja que las anteriores, pues cinco chicas conocidas como **Milky Dolls** fueron raptadas por fuerzas Zentraedi y tu misión es destruir al enemigo y rescatar a las chicas. ¿Simple, no?

Las naves a tu disposición son: VF-1, VF-4, VF-11, VF-17, VF-19 y VF 22. El final es soberbio, pues tiene una canción exclusiva escrita por **Mari Lijima**, y es preciosa, un final realmente digno pues las cinco chicas la cantan.

VF-X 2

Exactamente igual al VF-X, pero sin Milky Dolls. Una historia lineal de "matemos a todos los extraterrestres", siendo uno de los grandes tropiezos de la compañía a cargo de la licencia. Es para PSX también.

CERCA DEL OBJETIVO...

MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE?

La historia consentida de todos, pues el juego está basado en el OVA del mismo nombre, en el que utilizas las pericias de Hikaru para salvar el SDF-1 con tu ya consentida VF-1S, sólo que esta vez es completamente en 3D, lo cual hace del título una pieza de colección.

La música está a cargo de Minmay, con todas sus piezas en cada escenario, algo realmente muy interesante, que logra invadirte de nostalgia, sobre todo en la última batalla. Listo para jugarse dentro de tu PSX.

MACROSS PLUS

Es la base de todo la historia de Macross Plus entre **Isamu** y **Guld**, la batalla entre ambos, los entrenamientos y la caída del segundo contra el Fantasma.

La verdadera innovación es que en este título cuentas con la ayuda de un tutorial que te lleva paso a paso para comprender los controles, y una modalidad de dos jugadores en modo de batalla, cada uno con sus respectivas Valkirias, que pueden ser desde un VF-1S hasta un YF-21, pero éste no puede ser controlado por la mente.

Todo esto en el motor de un CD, dentro de tu PSX.

ROBOTECH BATTLE CRY

El primer y único juego (hasta ahora), multiconsola de nueva generación, donde la historia no lo es todo, pero eso sí, está disponible para **Game Cube, Play Station2** y **X-Box**, variando exclusivamente los controles y su manejabilidad.

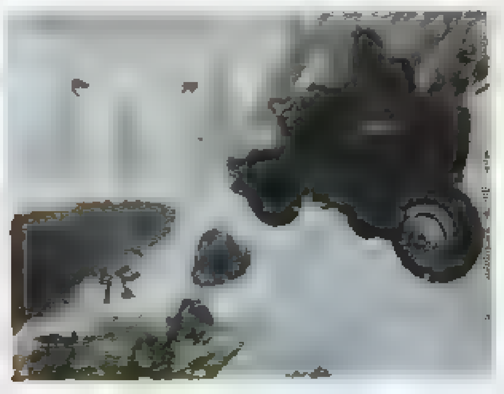
Esta vez encarnas a otro piloto, un novato muy fanfarrón, su nombre: **Jack Archer**, quien comienza siendo un piloto simple y común, que llega a ser líder del escuadrón. Este título también cuenta con un tutorial, que nos llena los ojos de lágrimas pues quien te da las instrucciones es el mismísimo Roy Focker y te enseña a usar al máximo las fase de tu Valkiria.

A pesar de todo el motor gráfico es muy bueno, a pesar de que salió a principios de la era de la nueva generación, es muy recomendable, y aunque su música no es tan envolvente, es buena.

Pues estos son los títulos que se pueden encontrar sobre Macross y Robotech, así que no duden en buscarlos. Ojalá les haya servido de guía para que no pierdan sus pasos y continúen en la manía de Macross y las bellas Valkirias.

Hellscream Out.






Por Fanny de Laussange

Una chica gana un concurso de belleza y es lanzada al estrellato por su voz. Hasta aquí parece la clásica historia de una Cenicienta, a diferencia de que aquí no hay Príncipe Azul. Sin embargo, cuando las canciones de esa chica se vuelven un arma contra una raza de alienígenas, tenemos la historia de Macross, o Robotech, como ustedes prefieran.

Estamos hablando de una serie que es todo un clásico dentro del mundo del anime, y las razones son muchas: desde las espectaculares batallas –incluyendo mechas– hasta el triángulo amoroso, los personajes y un largo etcétera. Pero en este caso, la música es uno de los puntos que simplemente no podemos dejar de lado, por lo que en esta ocasión vamos a aprovechar estas líneas para hablar sobre aquella.

UNA VOZ INOLVIDABLE

Curiosamente, Lynn Minmay no estaba contemplada cuando se empezó a crear Macross, volviéndose después en la primera de una serie de cantantes recordadas por los fans: desde Ishtar, una extraterrestre que se ganó el corazón de la humanidad; la espectacular Sharon Apple, hasta la alegre y desinhibida Mylene Jenius.

La encargada de darle voz a Minmay fue **Mari Ijiama**, una cantante que alcanzó el estrellato en los 80´s gracias precisamente a este personaje. Así es, fue tal la importancia de este papel para ella, que incluso en nuestros días la siguen asociando a él, siendo que además escribe canciones.



Mari Ijiama

música

EL CANTO DE LAS VALKIRIAS



En cuanto a Robotech, recayó en manos de **Reba West**, cuyo verdadero nombre es Rebecca Forstadt. Como cantante también colaboró en **Mahou no Princess Minky Momo: Yume no Naka no**. El resto de sus trabajo se ha desarrollado en el doblaje de series como **Love Hina, Blood the Last Vampire, 3X3 Eyes,** además de que ha participado en adaptar al inglés los guiones de **Digimon**.

ROBOTECH: JUNTOS VENCEREMOS

Cuando Macross fue convertida en Robotech, la banda sonora fue transformada también. Por ello se llamó a **Ulpio Minucci** para crear un tema pegajoso y monumental. Así surgió el tema de Robotech, que sin necesidad de una letra, se quedó en la mente de los espectadores.

El resto de la banda sonora cuenta con los arreglos de Alberto Rubén Estevez y Arlon Ober, éste último también involucrado junto con Minucci en el OST de **Robotech II: The sentinels**. Sobre la música de Robotech, es una mezcla de intensas melodías para los momentos de batalla, hasta las más dulces para recordarnos el triángulo amoroso que estamos viviendo, sin faltar el sonsonete que nos recordaba siempre el origen oriental de Minmay.

Caben destacar las canciones que se crearon especialmente para esta versión, como **We will win**, pero la más inolvidable, fue **To be in love**, esa dulzona cancioncita que escuchamos hasta en la sopa. Mención especial merece **Michael Bradley**, quien se encargó de darle voz a Yellow Dancer,





además de que estuvo involucrado en la banda sonora de **Sentinelas**.

Sin duda "The perfect collection" de Robotech, es el OST indispensable para los fans de esta serie, compuesto por dos CD´s: el primero con toda la banda sonora, incluyendo el tema principal, y el segundo con todas las canciones, desde las de Lynn Minmay hasta la de Yellow Dancer, además de unas cuantas de **Sentinelas**.

MACROSS: UNA HISTORIA A TRAVÉS DE LA MÚSICA

A diferencia de Robotech, Macross posee una larga y vasta discografía, tomando en cuenta las diversas sagas que se han hecho desde 1983. Empezando con la original, estuvo a cargo de **Kentaroh Haneda**, en cuyo haber tiene otros trabajos, como son la película de **Final Yamato, God Mazinger, Galaxu Investigation 2100**, entre otras.

Sobre esta temporada hay una gran cantidad de soundtracks, incluyendo varios especiales de la cantante Mari Iijima y varios song collections, pero el mejor de todos es **Macross: the complete set soundtrack**. Compuesto por tres CD´s, tiene desde la banda sonora de la serie y la película, pasando por las versiones karaokes de todas las canciones de Minmay.

De aquí pasamos a **Macross II: Lovers Again**, cuya banda sonora estuvo a cargo de **Shiro Sagisu**, que después de esta animación participó en otras igual de importantes como **Neon Genesis Evangelion, Nadia, Secret of the Blue Water** y **Bleach**. Existen dos CD´s dedicados a la música de esta serie, del que destacan las canciones de Ishtar, con la voz de **Hiroko Kasahara**, quien también participó en el doblaje de **Patlabor** y **Samurai X**, entre otras.

Llegamos a los 90's y con ello **Macross Plus** y la participación de **Yoko Kanno**, que estremeció por su mezcla entre clásico, jazz y pop con toques electrónicos. Las espectaculares canciones de Sharon Apple fueron interpretadas por Mai Yamane, pero fue la canción **Voices** la que traspasó la barrera del idioma gracias a Akino Arai. En total, su discografía se compone de dos soundtracks, un especial de Sharon Apple y uno titulado "Fans Only", que cuenta con las mejores melodías incluyendo "I Wanna be an Angel".

Después tenemos **Macross 7**, donde la cantante desaparece y es sustituida por el grupo "Fire Bomber", interpretados por el grupo **Humming Bird**. Mucho pop, solos de guitarra, además de la grave voz de **Yoshiki Fukuyama** como Basara Nekki, y la de **Chie Kajiura** como Mylene Jenius. Como en el caso de la primera Macross, aquí tenemos varios soundtracks, la mayoría dedicados exclusivamente a Fire Bomber, así como un especial de Mylene interpretando las canciones de Minmay.

Pero, sin lugar a dudas, el cambio más radical lo presenciamos con **Macross Zero**. Aquí ya no tenemos a una idol ni siquiera una banda, sino un estilo muy a la "New age", con cantos rústicos, caribeños y varios solos de ópera. La banda sonora se recopila en dos CDS

A parte de todo lo anterior, hay una gran variedad de CD´s compilatorios, desde uno conmemorativo a sus diferentes aniversarios, siendo el mejor **Macross song collection 2002**, que parte desde Super Dimensional Fortress hasta Macross 7, sin olvidar las canciones hechas especialmente para los diferentes videojuegos que existen.

Definitivamente, con la saga Macross y Robotech damos un paseo por todos los estilos musicales que se han desarrollado a partir de los 80´s, desde pop hasta electrónico, sin olvidar una banda sonora que nos remite a las primeras Valkirias luchando contra los Zentraedi, hasta una isla lejana y un planeta paradisíaco.

TOP TEN: LAS CANCIONES DE MACROSS

[illegible]

[illegible]

5. Mi novio es un piloto
Serie: Super Dimensional Fortress Macross
Interpretada por: Mari Iijima (Lynn Minmay)

[illegible]

6. I Wanna be an Angel
Serie: Macross Plus (película)
Interpretada por: Mai Yamane (Sharon Apple)

[illegible]

7. El Pequeño Dragón Blanco
Serie: Macross y Macross do you Remember Love?
Interpretada por: Mari Iijima (Lynn Minmay)

[illegible]

8. Sayonara Tear
Serie: Macross Do you Remember Love? y Flash Back 2010
Interpretada por: Mari Iijima (Lynn Minmay)

[illegible]



9. Together
Serie: Robotech II: The sentinels
Interpretada por: Sunny Hilden (Lynn Minmay)

[illegible]

10. We Will Win
Serie: Robotech
Interpretada por: Reba West

El tema [illegible]



Como que este Top Ten quedó más bien como un Top Minmay, ¿verdad? En fin, sólo nos resta recordarles que el anime no sólo se ve, se escucha.

Nos vemos.



www.lamole.com.mx

LA Et MOLE

2006

ANIME
MAGIC
CÓMICS
MANGA
DOBLAJE
KARAOKE
JUGUETES
PUMP IT UP
DISFRAZADOS
VIDEOJUEGOS
MITOS Y LEYENDAS



XIX FESTIVAL DE CÓMICS

13-14-15-16 JULIO

EXPO REFORMA, AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ
METRO JUÁREZ, HORARIO DE 9:30 A 19:00 HORAS
ADMISIÓN $50.00 PESOS
GRATIS NIÑOS MENORES DE 1.20 METROS
2x1 CON TARJETA PUNTO JOVEN O DISFRAZADOS
INFORMES TEL. 56986273 lamole@prodigy.net.mx

PROMOCIÓN
2X1

PRESENTANDO ESTA REVISTA
VÁLIDA PARA UN DÍA

Por Ana Luisa Espinosa

CRONOLOGÍA MACROSS

A continuación les presentamos una cronología breve dentro del universo Macross, que varía de la creada para Robotech.

1999. Una misteriosa nave proveniente del espacio cae a la Tierra, a su paso causa destrucción en varias ciudades y termina estrellándose en la isla Macross. Recibiendo el nombre código ASS-1 (Alien Star Ship-1), su descubrimiento se mantiene oculto a la ciudadanía.

2000. En junio se hace pública la llegada de la nave, excepto el tamaño de los cadáveres hallados en su interior (cinco veces más grandes que el humano). Se crea la OTEC, instituto dedicado al estudio de la tecnología alienígena. Inicia la Guerra de las Naciones Unidas, una serie de luchas que se desarrollaron en varias regiones del mundo.

2001. Se funda el Gobierno de la Tierra Unida, que unificará a todas las naciones del planeta, junto con las Fuerzas de la Tierra Unida. Comienza la reconstrucción de la nave extraterrestre bajo el nombre de SDF-1. Inicia la construcción de la Base Espacial Marte y una estación espacial industrial en la Luna. Se funda Ciudad Macross.

2002- 2003. Se crea el Cuartel General de las Fuerzas Unidas en Alaska, donde se construye el Gran Cañón. La isla Ataria del Sur es atacada por las fuerzas Anti- Naciones Unidas, lo que se conoce como "Fist Defensive Battle". Los Destructores Espaciales comienzan a ser construidos en la base lunar L-5, así como la Base lunar Apollo.

2004. A causa del alto costo que significa la reconstrucción del SDF-1, la economía global decae. Las fuerzas unidas instalan dos nuevas bases cada una con su respectivo Gran Cañón. En febrero, se hacen las pruebas de la Bomba de Reacción Termonuclear en la superficie de la Luna.

2005- 2006. Siguen los conflictos a causa de las fuerzas Anti-NU, como resultado asesinan al Primer Ministro de las Fuerzas Unidas. En el espacio, la flota que regresaba de Marte es destruida con sus 3,055 tripulantes a bordo, por el Destructor Espacial Tsiolkovsky. Tercer ataque defensivo a la isla Ataria del sur. Se adoptan las series MBR-04 Destroids y su producción en masa inicia en junio, así como las primeras pruebas del Variable Fighter System.

2007. Finaliza la Guerra de las Naciones Unidas. En febrero, el VF-XI comienza su primer vuelo de prueba, en junio realizará su primera prueba en el espacio y es reconocido como la nueva nave modular de las Fuerzas de las NU bajo el nombre de VF-1.

2008. Eventos que ocurren en Macross Zero: el gobierno de la NU y las fuerzas contrarias desarrollan secretamente el VF-0 y el SV-51 respectivamente, mientras se disputan un fenómeno descubierto en la isla Maya en el Pacífico Sur. Esto se mantiene en secreto por cinco décadas.

2009. En enero el SDF-1 es bautizado como Macross, y en febrero se lleva a cabo la ceremonia de lanzamiento; ese mismo día, la flota Zentraedi Vrliwhai llega al Sistema Solar buscando la fortaleza perdida 10 años atrás. Ante la anomalía que genera la transposición espacial (space fold), el Macross reacciona activando automáticamente su Cañón Principal (Main Cannon). Inicia la Primera Guerra Espacial entre los humanos y los Zentraedi.

2009- 2010. Eventos ocurridos en Super Dimensional Fortress Macross: el SDF-1 realiza una transposición que lo lleva a la orilla del Sistema Solar junto con los habitantes de la isla Macross. El piloto Hikaru Ichijyo y Lynn Minmay permanecen aislados por doce días mientras la ciudad es reconstruida dentro de la fortaleza. Hikaru entra a la milicia, bajo las órdenes de Misa Hayase, y por salvarle la vida en la base de Marte, sube de rango y se le asignan dos pilotos: Maximilian Jenius y Hayao Kakizaki.

Hikaru, Misa, Hayao y Max son los primeros humanos en entrar en contacto con los Zentraedi, y éstos mandan a tres espías para conocer la cultura de los micronianos. Una Meltradi, Miriya, también entra al SDF-1, conoce a Jenius y se casan. Hikaru se vuelve en líder del escuadrón Skull a la muerte de su mentor, Roy Focker.

Minmay gana el concurso Miss Macross y se vuelve una estrella, hasta protagonizar la película "El Pequeño Dragón Blanco". Cuando el SDF-1 regresa a la Tierra, la primera vez, ella recibe el permiso para bajar y se reencuentra con su primo Lynn Kyle, y se van juntos. La batalla final entre los humanos y las fuerzas Zentraedi de Dozal se da. Beetrai y Exedore se unen a los humanos. Misa Hayes es rescatada por Hikaru Ichijyo en la base en Alaska.



2010. Fin de la primera Guerra Espacial, se cuentan hasta un millón de sobrevivientes después del ataque alienígena y se inicia la operación de purificación de la superficie terrestre. Usando los conocimientos de la Protocultura, se logra restablecer la ecología en el planeta al clonar plantas y animales. Sigue la construcción del SDF-2, que recibe el nuevo nombre de Megaroad 01 que se planea usar como vía para la nueva colonización de la raza humana en el espacio. A fin de año, el 50% de los Zentraedi se han micronizado.

2011. Nace Komilia Maria Fallyna Jenius, la primogénita de Miriya y Max. Comienzan varias disturbios en la Tierra por Zentraedi inconformes, que generan el secuestro de Lynn Minmay. Localización de un satélite- fábrica de Protocultura.

2012. Los Zentraedi Quamzin Kraveshera y Lapramis, atacan Ciudad Macross y terminan suicidándose al estrellar su nave contra la Macross, pero el Almirante Gloval salva la vida de su tripulación. Posteriormente, se hace público el proyecto de colonización y Misa y Hikaru contraen matrimonio. En agosto, Minmay ofrece su concierto de despedida "Sayonara Concert Summer Tour", antes de subir al Megaroad 01, que es comandado por Misa Ichijyo, al lado de su esposo.

2013. Nace Miku Ichijyo, hija de Misa y Hikaru. Se desarrollan el Megaroad 2 y 3, y se descubre el planeta Edén.

2016. Última transmisión del Megaroad 01, el paradero de sus ocupantes se mantiene desconocido.

2013-2039. Durante este periodo de tiempo, las fuerzas terrestres enfrentan una serie de enemigos externos, a la vez que la tecnología avanza. Los Sterling son enviados a bordo del crucero Algenicus para formar la fuerza especial Dancing Skull. Al mismo tiempo, la pareja tiene varios hijos, siendo la más destacada Mylene (2 de febrero de 2031). Por otro lado, la emigración a otros planetas sigue su curso y en el 2020, el centro de pruebas aéreas de combate New Edwards se establece en el Planeta Edén.

En el 2038, la nave Macross 7 es lanzada al espacio. Su comandante es Maximilian Jenius y su esposa, posteriormente, es nombre alcaldesa. Finalmente, en octubre de 2039, Sharon Apple, la cantante virtual, hace su debut.

2040. Eventos que suceden en Macross Plus: El ministerio de defensa lanza el proyecto Super Nova para remplazar los viejos modelos VF-11. Isamu Dyson y Guld Bowman, antiguos amigos, son los pilotos de pruebas de las compañías competidoras. Sharon Apple se presenta en Edén, con su representante Myung Fang Lone.

En la Tierra, se lleva a cabo el 30 aniversario del fin de la Primera Guerra Especial y ocurre el "incidente Sharon Apple".

2045. Eventos que se desarrollan en Macross 7: la lucha entre humanos y la raza Varauta y el éxito del grupo Fire Bomber, donde Mylene Jenius participa. Finalmente, en septiembre la fortaleza Macross 7 aterriza en el planeta Rax y se forma la Sound Force.

2046. Eventos que suceden en Macross 7 the movie y Macross Dynamite 7: la búsqueda de Basara Nekki de nueva inspiración musical en varias partes del mundo.

(Nota: los hechos ocurridos en Macross II: lovers again, se consideran una historia alternativa).



Por Goji

HUMOR ROBO

¿QUE HA SIDO DE ELLOS?



¿Qué habrá sido de Rick Hunter, Lisa Hayes, Minmay y el resto de la tripulación del SDF-1? ¿Seguirán trabajando? ¿Engrosarán la lista de desempleados del anime? El equipo de investigación de **Conexión Manga**, siempre en busca de la verdad –sólo si nos conviene– se abocó a indagar el paradero de los actores que protagonizaron la tan sonada –y súper cortada– serie **Robotech**.

RICK HUNTER

Antes de unirse al elenco de Robotech, este actor tendría una destacada participación en **Mazinger Z** como Koji Kebruto, digo Kabuto, y aunque su interpretación como Rick Hunter lo consagraría, también lo esterio.. esteriotipu... este... lo encasillaría ¿Okey? Las ofertas de trabajo que le llegarían serían únicamente como piloto "heroico" de robots, lo que haría preocuparse al actor al pensar que no podría demostrar sus dotes histrionicas –¿Cuáles?–.

Justo cuando pensaba que terminaría atendiendo un puesto de tortas, al acabarse las ofertas de trabajo, recibiría la oportunidad de su vida cuando **Masami Kurumada** le ofreció el papel de Seiya en **Los Caballeros del Zodiaco**. Aunque el papel supuestamente era para un niño de trece años, la verdad es que Seiya nunca los aparentaba, así que el ex-Rick Hunter no tuvo problema de interpretarlo, sobre todo porque todo el tiempo tenía que poner cara de tarado, algo que no le causó nada de trabajo.

Por desgracia, este nuevo trabajo una vez más lo encasillaría, por lo que ha tenido que interpretar a Seiya aun en la nueva **Saga de Hades: Inferno**, con ayuda de un poco de maquillaje ya que los años no pasan en balde.

De su pobre interpretación como Marlon en **BT'X** mejor ni hablar, pues era una muy patética copia de Seiya, lo cual le valió fuertes críticas y el casi olvido por parte de sus fans, aunque cuando invitó a los dos a cenar volvió a ganárselos.

LISA HAYES

Si bien su interpretación como la dinámica Comandante Hayes es de las más queridas, pocos recuerdan que sus inicios fueron a finales de los 70's, al ser descubierta por el afamado mangaka **Leiji Matsumoto**, quien le daría su primera oportunidad como la juvenil **Princesa Yayoi** en la clásica **Princesa de los Mil Años**, en la que lucía una abundante (y auténtica), cabellera rubia.

A este éxito le siguieron **Expreso 999** y **Capitán Esmeralda**, y aunque sus dotes de actriz no se discutían, la futura Lisa tenía miedo de ser encasillada por interpretar papeles tan similares, debido a esto renunciaría a su larga sociedad con Matsumoto para hacer audición en el casting de Robotech. Al obtener el papel de Lisa Hayes, la actriz tuvo que cortar y teñir su cabellera rubia, pero este sacrificio valdría la pena al obtener el papel que la consagraría.

A pesar del éxito de Robotech, Lisa no obtuvo más papeles por un buen tiempo, al grado que tuvo que modelar bikinis en el papel de la antes modosa Lisa Hayes para demostrar que conservaba buena figura. Al parecer esta estrategia funcionó, pues el grupo "Daft Punk" la buscaría para ser la protagonista femenina de la exitosa película **Interstella 5555**, en donde volvería a hacer equipo con su viejo mentor y amigo Leiji Matsumoto.

LYNN MINMAY

Quizás una de las historias más tristes es la de esta chica, quien llena de ilusiones, con el personaje de Minmay encontraría su mayor éxito pero también su cruz. Por intervención de los productores obtendría dicho papel, lo cual le ganó no pocas envidias y celos profesionales entre el resto del elenco de la serie, quienes la veían como una oportunista.

Aunque en la serie ella y Rick Hunter vivían un gran romance, detrás de cámaras la historia era muy distinta, y fueron bastantes los pleitos de estos dos actores que no podían verse ni en pintura.

Al finalizar Robotech, la poco talentosa actriz se dio cuenta de que su popularidad sólo se debía al estereotipo de Minmay que los productores crearon a base de mucha publicidad, por esta razón se vería obligada a interpretar a este personaje una vez más en la película **Do you Remember Love**, y posteriormente en conciertos poco afortunados. Después de que su casa disquera canceló su contrato, pues su estilo de música ochentera ya había pasado de moda, ella desapareció definitivamente del mundo del espectáculo.

Los últimos chismes dicen que ella engordó, se cortó el pelo, se lo pintó de rubio y que ahora canta bajo el nombre de una tal "Paquita la del Barrio"; por supuesto éste es un rumor no confirmado.

ROY FOCKER

Un dato curioso es que él siempre ha querido mantener oculto que en sus años mozos fue **Antony** en **Candy Candy**. La razón es que por mucho tiempo no consiguió trabajo al estereotiparlo –¡ahora sí lo dije!– en el papel de niño bonito. Decidido a quitarse esta imagen, el otrora "cutie boy" se dejó crecer de forma rebelde su rubia cabellera, obteniendo con esto el papel de intrépido piloto **Shin Kazama** en **Área 88**. Su mechón de pelo "cubreojo" causó revuelo entre las féminas en su momento. A mediados de los 80's obtuvo el papel que lo consagraría: Roy Focker en Robotech. Los productores de la serie admitirían que se basaron en el personaje de su anterior serie para crear el personaje de Roy, por lo que lo más lógico era darle a este actor el papel.

HUMOR

Desafortunadamente, Roy no sabría afrontar el éxito que esto le generó y cuando pidió un absurdo aumento de sueldo, los productores decidieron resindir su contrato. Así pues, en un capítulo histórico vemos la "heroica" muerte de Roy Focker, que fue la forma más elegante en que los productores se libraron del voluble actor.

Actualmente el actor hace apariciones personales como Roy Focker e incluso repitió su papel de Shinen la nueva versión de **Area 88**, pero su fama de conflictivo, mujeriego y bebedor ha impedido que su carrera prospere.



¿Y EL RESTO DEL ELENCO?

CLAUDIA GRANT

Después de que obtuvo papeles secundarios sin relevancia y de que su matrimonio con el actor que interpretara a Roy Focker fracasó, decidió dedicarse activamente a defender los derechos de los actores de color en el anime.

Gracias a sus intervenciones cada vez son más los personajes de color que vemos en animación japonesa, como el caso del chico de estilo "afro" en **Tenjo Tenge**, Bob; Casius en **Saint Seiya** e incluso los actores que interpretaron a Dalshin y M Tyson en la película animada de **Street Figther**.

MIRIYA

Al igual que Minmay, Miriya hizo su debut en Robotech, los productores le auguraban un gran porvenir, incluso junto con Max fueron consagrados como una de las mejores parejas del año, pues la realidad superó a la ficción y terminarían enamorandose realmente.

Durante la filmación de los episodios de Robotech, Miriya quedaría embarazada de Max, algo que los productores de la serie supieron aprovechar para incluirlo en la trama, aumentando así el rainting.

Actualmente, esta actriz ha renunciado a la actuación para dedicarse a su feliz hogar y sus trece hijos, aunque de vez en cuando realiza cortas participaciones especiales como en **Macross 7**, en la que se interpretó a sí misma.

MAX STERLING

Su debut en **Candy Candy** como el "científico loco", **Steir**, le auguraba una prometedora carrera; sin embargo, sería su papel como el intrépido piloto Max Sterling el que consagraría su carrera actoral.

Después de esto ha tenido ocasionales papeles secundarios de poca relevancia, incluso intentó obtener el papel de **Yukito** en **Sakura Card Captor**, pero no logró por considerarlo muy "viejo" para el papel. Al igual que Miriya, volvió a interpretarse a sí mismo en **Macross 7**.

Actualmente se ha semiretirado de la actuación y se rumora que está escribiendo un polémico libro sobre cómo era la verdadera relación de los actores en la serie Robotech, el cual llevará por título **ROBOTECH, LAS MUJERES DE GLOVAL**.

ALMIRANTE GLOVAL

El reciente fallecimiento del actor que diera vida al Almirante Gloval ensombreció la celebración por el aniversario de Robotech (Macross). En vida, este actor siempre fue encasillado en roles de Capitán o Almirante de diversas naves, siendo el más destacado –además de su papel de Gloval– el del **Capitán Nemo** en **Nadia**. De hecho, Estudio Gainax fue el que le daría su último papel como el acabado Almirante de la astro nave **Nadesico** (q.e.p.d.).

Recuerden que todo esto es en tono de broma para hacerlos pasar un buen rato ¿Okey?





INSTRUCCIONES:

PARA TENER LA EXPERIENCIA COMPLETA INTRODUCE EL DISCO EN TU REPRODUCTOR DE DVD.

SI QUIERES BAJAR LA MÚSICA E IMÁGENES A TU COMPUTADORA CON LECTOR DE DVD COPIA LA CARPETA DE EXTRAS.

CONTENIDO

galerías

música/videos

DÓNDE UTILIZAR EL DISCO

REPRODUCTOR DE DVD

COMPUTADORA CON DVD ROM

CONEXIÓN MANGA ESPECIAL DVD #12

CONEXIÓN MANGA

ESPECIAL DVD

#12

ESPECIAL DE

SUPER DIMENSIONAL FORTRESS

MACROSS

&

ROBOTECH

Galerías

Videos

Música

RECORTA TU PORTADA DE CAJA DE DVD

33133 Diviértete con tu celular!

kualke www.kualke.com

Consigue lo mejor y más exclusivo para tu celular en kualke.



Melodías

Melodías para tu celular, escúchalas en nuestra web

TOP

TOP	ref.
DON\MIRANDA	DON
VOLVERTE A AMAR\ALEJANDRA GUZMAN	AMAR
VEN BAILALO\KHRIS Y ANGEL	BAILALO
PIEL CANELA\NATALIA Y LA FORQUETINA	CANELA
YO TE DIRÉ\MIRANDA	DIRE
MY HUMPS\BLACK EYED PEAS	HUMPS
DON'T LIE\BLACK EYED PEAS	LIE2
MALDITA PRIMAVERA\YURIDIA	MALDITA
PACHUCO\KUMBIA KINGS	PACHUCO
RECOSTADA EN LA CAMA\EL CHAPO..	RECOSTADA
REGRESANDO\PEQUEÑOS MUSICAL	REGRESA
ROMPE\DADDY YANKEE	ROMPE
ADVERTISING SPACE\ROBBIE WILLIAMS	SPACE

ACTUALIDAD

ACTUALIDAD	ref.
LA VECINITA\K-PAZ DE LA SIERRA	VECINITA
PERO TE VAS A ARREPENTIR\K-PAZ..	ARREPENTIR
VOLVERÉ\K-PAZ DE LA SIERRA	VOLVERE
SI TÚ TE FUERAS DE MÍ\K-PAZ..	FUERAS
MI CREDO\K-PAZ DE LA SIERRA	MICREDO
NO APRENDÍ A OLVIDAR\PATRULLA 81	APRENDI
VETE YA\VALENTIN ELIZALDE	VETEYA
COSAS DEL AMOR\SERGIO VEGA	COSAS
YOU'RE BEAUTIFUL\JAMES BLUNT	BEAUTIFUL
FUEGO\KUMBIA KINGS	FUEGO2
NO TE APARTES DE MÍ\YAHIR	APARTES
AMOR A MEDIAS\HA ASH	AMEDIAS
DON'T BOTHER\SHAKIRA	BOTHER
LA MANO DE DIOS\RODRIGO	LAMANO
MISTERIOS DEL AMOR\LUIS MIGUEL	MISTERIOS
LA TORTURA\SHAKIRA	TORTURA
LO QUE PASÓ, PASÓ\DADDY YANKEE	PASO

POP EN ESPAÑOL

POP EN ESPAÑOL	ref.
AÚN HAY ALGO\RBD	AUN
DÉJALO IR\BENNY	DEJALO
DÍA DE ENERO\SHAKIRA	DIA
NOVIEMBRE SIN TI\REIK	NOVIEMBRE
SI TE PERDIERA\LUIS MIGUEL	PERDIERA
SEDUCCIÓN\THALÍA	SEDUCCION
TODO\ALEJANDRO FERNÁNDEZ	TODOALEX
TRAS DE MÍ\RBD	TRAS
DETALLES\YAHIR	DETALLES
ME ENTREGO A TÍ\HA ASH	ENTREGO
NO TE PREOCUPES POR MÍ\CHAYANNE	PREOCUPES

LAS + BAJADAS

LAS + BAJADAS	ref.
CAMISA NEGRA\JUANES	CAMISA
LUZ DE LUNA LUIS\MIGUEL	LUZ
ANGELS\ROBBIE WILLIAMS	ANGELS
HOTEL CALIFORNIA\EAGLES	HOTEL
OYE MI CANTO\N.O.R.E. & NINA SKY	MICANTO
CLOCKS\COLDPLAY	CLOCKS
HIMNO DE LOS PUMAS\HIMNO	UNAM
FEEL GOOD INC\GORILLAZ-DE LA SOUL	FEELG
SMELLS LIKE TEEN SPIRIT\NIRVANA	TEEN
HIMNO DEL GUADALAJARA\HIMNO	GUADALAJARA
AIRE\INTOCABLES	AIRE
THE CHAMPIONS LEAGUE\HIMNO	LEAGUE
HIMNO DEL CRUZ AZUL\HIMNO	CRUZAZUL
EL AVISPON VERDE\AL HIRT	AVISPON
SABES A CHOCOLATE\KUMBIA KINGS	CHOCOLATE
CALIFORNIA DREAMING\ROYAL GIGOLOS	CALIFORNIAD

HIT KUALKE

HIT KUALKE	ref.
NADA ES PARA SIEMPRE\LUIS FONSI	NADAES
MI DULCE NIÑA\KUMBIA KINGS	DULCE
LA INCONDICIONAL\LUIS MIGUEL	INCONDICIONAL
TRIPPING\ROBBIE WILLIAMS	TRIPPING
GASOLINA\BARRIO FINO	GASOLINA
CHACARRON MACARRON\REGUETON	CHACARRON
EXORCISTA\B.S.O.	EXORCISTA
LA MARIMBA\DJ KURI	MARIMBA
SÓLO QUÉDATE EN SILENCIO\RBD	QUEDATE1
CABALLEROS DEL ZODIACO\INFANTIL	CABALLEROS
MI CREDO\PEPE AGUILAR Y TIZIANO FERRO	CREDO
OJALÁ QUE TE MUERAS\GRUPO PESADO	MUERAS
VUELVO A CREER EN EL AMOR\INTOCABLE	VUELVO
DESVELADO\BOBBY PULIDO	DESVELADO

POP INTERNACIONAL

POP INTERNACIONAL	ref.
UHN TISS UHN TISS\THE BLOODHOUND GANG	TISS
I DON'T CARE\RICKY MARTIN FEAT. FAT JOE	CARE
SOLDIER\DESTINY CHILD	SOLDIER1
TALK\COLDPLAY	TALK
HELENA\MY CHEMICAL ROMANCE	HELENA
PRECIOUS\DEPECHE MODE	PRECIOUS
ALL ABOUT US\TATU	ABOUTUS
YEAH\USHER	YEAH
FIX YOU\COLDPLAY	FIXYOU
TOXIC\BRITNEY SPEARS	TOXIC

Si tu celular es monofónico Envia **TONO78** (espacio) referencia tono (espacio), tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**. Ej. **TONO78 DON NOK**
Si tu celular es **DIGITAL** sustituye la marca de tu celular por **DIG**. **Ej. : TONO78 DON DIG**

Si tu celular es multimedia Para celular multimedia envia **POLI78** (espacio) referencia tono (espacio), tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**. Ej. **POLI78 DON NOK**

Consultar compatibles en www.kualke.com $13.00+I.V.A/mensaje

Fotos a color

Envía un mensaje al **33133** con el texto **FOTO78**, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej Nokia: FOTO78 BEBE07 NOK $13.00+I.V.A/mensaje
Consultar modelos compatibles en www.kualke.com



Animados

Envía un mensaje al **33133** con el texto **anima78**, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen animada que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej. para Nokia: anima78 amigo nok. $13.00+I.V.A/mensaje



Consultar modelos compatibles en www.kualke.com

Nombre color

Envía **NOMBRECOLOR78** (espacio) tu nombre (máximo 9 letras) número del modelo elegido (espacio), tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**.
Ej. Para Nokia: **NOMBRECOLOR78 MARS NOK**



Consultar modelos compatibles en www.kualke.com $13.00+I.V.A/mensaje

Sonovoz

HAZ HABLAR A TU CELULAR



Envía **voz78** (espacio) H (voz hombre) o M (voz mujer) (espacio) tres primeras letras de la marca de tu celular (espacio), mensaje que quieres convertir en sonido real al **33133**. Compatibles en www.kualke.com
Ej para Nokia: voz78 h nok soy lo máximo $13.00+I.V.A/msn

sonidos reales

Sonidos Reales	Ref
Bebé con patito riendo	bebe
Ay mis hijoos	llorona
Tamalero	tamales
Campanas	campanas
Gatitos maullando	gatitos
Date un click y minimízate	click
Cisterna	cisterna
Los picapiedra	picapiedra
Bebés llorando	bebes
La bici	bicicleta
Cómprate un bosque y piérdete	pierdete
Súbete a un arbol y madura	subete
Topos hacen su guarida!	topos
La llamada es tuya, tuya!	tuya

Envía al **33133**, **CLIP78** seguido de un espacio, la referencia del sonido que deseas, otro espacio y las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej. Nokia: CLIP78 BEBE NOK Compatibles en www.kualke.com $13+I.V.A/msn

Mucho más para tu celular en **www.kualke.com** - Servicios válidos únicamente para celulares **Telcel**

¿Por qué hacer una tercera reedición de DibujArte?

Porque los extraño cuando no están en el puesto de revistas.
Porque habrá nuevas galerías.
Porque quiero saber cómo era antes.
¡Por qué DibujArte Rules!
Por las nuevas portadas.
Porque me faltan números.
Porque sólo conseguí algunos tomos y quiero ver más.
Porque no la conocí desde el principio.
Porque soy un súper fan de DibujArte.
¿Por qué no?
Porque quiero tener toda la colección.
Por los nuevos artículos.
¡Por qué lo necesito!
Porque si no compro DibujArte, no hay nada mejor qué hacer.
Porque quiero volver a verlos en las convenciones.
Porque soy nostálgico.
Porque soy coleccionista y debo tener todo lo referente a DibujArte.
Porque todavía no revisan mi dibujo.
Porque estoy enamorad@ de l@s dibujantes.
Porque amo el dibujo.
Por los nuevos tips.
Porque sí.

está bien... nos convenciste...

DibujArte 53

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

PRÓXIMAMENTE